l'écran FANTASTIQUE

LE MENSUEL COULEURS DU CINEMA FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION

PHILIP K. DICK
RIDLEY SCOTT
LA FÉLINE
HALLOWEEN 3

VIDÉO FANTASTIQUE MAGAZINE N° 4

Dossier BLADE RUNNER

L 1552-26-20 F

SEPTEMBRE 82 - 20 F - N° 26



Affiche réalisée par Jacques GASTINEAU pour le 12ᵉ « FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION »

Rédaction, édition :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs-Elysées -
75008 Paris - Tél. : 562.03.95.

REDACTION

Directeur/Rédacteur-en-Chef :
Alain Schlockoff

Secrétaire de Rédaction :
Dominique Haas

Comité de Rédaction :
Bertrand Borie, Guy Delcourt, Frédéric Lévy, Christophe Gans, Dominique Haas, Pierre Gires, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff.

Avec la collaboration de :
Olivier Billiottet, Valérie Delcourt, Alain Gauthier, Cathy Karani, Evelyne Lowins.

Correspondants à l'étranger :
Randy et Jean-Marc Lofficier (U.S.A.), Alan Jones, Mike Child, Phil Edwards (G-B), Salvador Sainz (Espagne), Danny De Laet (Belgique).

Documentaliste :
Daniel Bouteiller.

Maquette :
Michel Ramos.



Directeur de la publication :
Alain Cohen.

Abonnements :
Média Presse Edition,
92, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris.
Tarifs : 11 numéros : 170 F
(Europe : 195 F).
Autres pays (par avion) : nous consulter
(voir bulletin d'abonnement page 80).



Publi-Ciné, 92, Champs-Elysées - 75008
Paris - Tél. : 562.75.68.

Notre couverture : « Blade Runner », de Ridley Scott.

L'Ecran Fantastique mensuel est édité par Média Presse Edition, Commission paritaire : n° 55957. Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiées qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Les manuscrits ne sont pas rendus. Dépôt légal : 3e trimestre 1982,

Composition, photogravure & impression :
Imprimerie de Compiègne
Ce numéro a été tiré à 23 000 exemplaires.

L'Ecran fantastique n° 27 paraîtra le 1er octobre.



Daryl Hannah (Pris) dans « Blade Runner », de Ridley Scott.



EDITORIAL

Trois ans après *Alien*, Ridley Scott inaugure brillamment notre saison cinématographique. Nouvelle combinaison réussie [un « policier du futur »], *Blade Runner* recule encore davantage les frontières d'un genre. A l'instar d'*Outland*, la science-fiction demeure une toile de fond, laissant l'évolution psychologique des personnages devenir le véritable centre d'intérêt. Harrison Ford, accentuant le cynisme de ses précédentes créations (Han Solo, Indiana Jones), se révèle avant tout victime d'une société déshumanisée, où l'on détruit des créatures « différentes », dont le seul tort est de désirer l'assimilation.

Ce monde de demain, sinistre, avait souvent été évoqué au cinéma, de *Métropolis* à *THX 1138* ; toutefois ici, les données changent ; le film n'est plus le récit héroïque d'une reconquête de la liberté, mais, plus prosaïquement, celui des péripéties liées à l'accomplissement d'une peu glorieuse tâche. D'où le ton particulier, original, de cette aventure violente et désespérée, où les « ennemis » acquièrent une grandeur, une « humanité » très largement supérieures à celles du « héros ».

Blade Runner nous fait pénétrer dans un univers visuellement extraordinaire, et ce, dès les premiers plans, nous révélant un Los Angeles colossal et hyper-pollué, envahi d'usines et de cheminées géantes crachant sans répit des nuages toxiques : des images étonnantes par la crédibilité des détails ainsi que par le ton « réaliste » adopté. La beauté des visions qui se succèderont, l'originalité du sujet [la première adaptation filmique en date de l'œuvre de Philip K. Dick], la diversité des talents réunis (direction artistique, conceptions visuelles, interprétation, etc.) forcent à maintes reprises l'admiration.

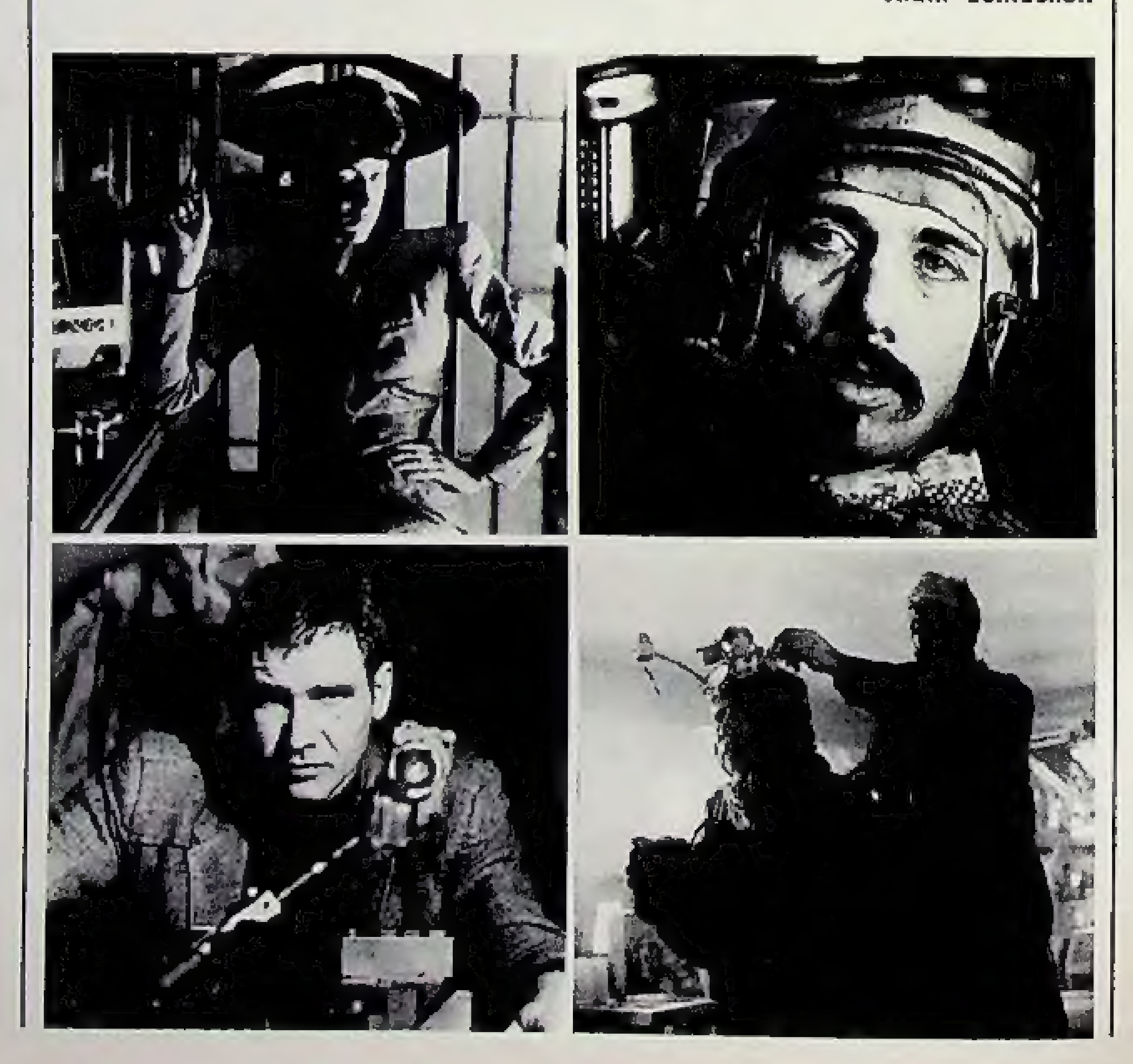
Blade Runner, qui ouvre la voie à une nouvelle science-fiction cinématographique, à échelle humaine, demeure, à ce jour, la plus grande réussite de Douglas Trumbull et de son équipe. Grâce à lui et à l'apport de cinéastes aussi talentueux, exigeants et puissants que Ridley Scott, le cinéma de science-fiction a su progresser dans de multiples directions. Son champ d'action devient désormais illimité...

L'efficace collaboration de nos correspondants américains, Jean-Marc et Randy Lofficier, nous a permis de consacrer à *Blade Runner* le dossier qu'il méritait. Nos lecteurs trouuveront donc, dans les pages suivantes, des entretiens avec Ridley Scott, Syd Mead (concepteur visuel), Lawrence Paull (directeur artistique), Hampton Francher et David Peoples (co-scénaristes), ainsi que la toute dernière interview accordée par le regretté Philip K. Dick.

L'Ecran Fantastique mensuel est désormais devenu une réalité, et nous espérons que ce premier numéro répondra à votre attente.

Rendez-vous le mois prochain !

Alain Schlockoff





temps futurs
des romans barbares, des livres spéciaux
Epées et Démons
LEIBER
Océans de Vénus
BRACKETT
Au coeur de la terre
BURROUGHS
Leiber
□ épées et démons 55F
□ épées et mort 55F
□ épées et brumes 55F
Brackett
□ océans de Vénus 55F
Burroughs
□ au cœur de la Terre 45F
□ l'empire de David Innes 45F
□ Tanar de Pellucidar 45F
La Guerre des Berserkers
SABERHAGEN
Caspak, monde oublié
BURROUGHS
Space Viking
BEAM PIPER
Saberhagen
□ la guerre des berserkers 55F
□ l'assassin berserker 55F
Burroughs
□ Caspak, monde oublié 45F
□ hors de Caspak 45F
Beam Piper
□ space viking 55F
FILM TRICKS
MAGIC IN THE MOVIES
THE STORY OF SPECIAL EFFECTS
SPECIAL EFFECTS
□ 230 pages noir et blanc texte anglais 149F
□ 145 pages noir et blanc texte anglais 114F
□ 98 pages couleur et noir et blanc texte anglais 99F
Bon de commande à retourner à :
TEMPS FUTURS. 102, avenue denfert-rochereau 75014 PARIS
cochez les cases des livres choisis ✖
nom .... prénom ....
adresse ....
code .... ville ....
moins de 50F : 15F de port
de 51F à 150F : 20F de port
de 151F à 300F : 25F de port
au-delà : gratuit
je desire recevoir votre catalogue gratuit □

cinēflash

Echos de tournage

David Winter *(The Last Horror Film)* tourne à Rio *If You're Lying, I'll Be Back*, suite du *Droit de tuer* avec Robert Ginty à nouveau dans le rôle de « l'exterminateur ». Le réalisateur devrait logiquement enchaîner avec *Maniac II* où l'on retrouvera, bien sûr, Joe Spinell... Le nouveau film fantastique de Pupi Avati s'intitule *Zeder...* Après 19 semaines de tournage avec les acteurs, *Revenge Of The Jedi* a entamé depuis juin la phase de réalisation des effets spéciaux. Le film sortira le 27 mai 1983 aux U.S.A. et probablement trois mois plus tard en France... Michael Wadleigh *(Wolfen)* débute à Londres la réalisation de *Mirror Man*, un film de science-fiction qui devrait, aux dires de ses producteurs, « permettre aux spectateurs de faire l'expérience de la quatrième dimension » grâce à une animation par ordinateur... *Star Trek III*, sous-titré *In Search Of Spock* est déjà en préparation chez Paramount... Vincent Price, Christopher Lee, Peter Cushing et John Carradine réunis pour *House Of The Long Shadows*. Une affiche prometteuse à laquelle vient hélas s'ajouter le nom d'un des plus mauvais réalisateurs britanniques : Peter Walker ! Wait and see... D'Italie nous parviendra bientôt *Great White II*, la suite de *La mort au large* (plagiat de *Jaws*)... Terreur, effets spéciaux, forces du mal et chasse au trésor sont les ingrédients du prochain Wes Craven intitulé pour l'instant *The Fallen...* Nouvelles du Japon : on y tourne actuellement *Ultra Man* (d'Akio Jissoji) et *Bye Bye Jupiter* (de Sakyo Komatsu)... *Airplane II : The Sequel* (la suite de *Y a-t-il un pilote dans l'avion*) privilégie la science fiction, se déroulant en effet en grand partie dans l'espace et sur la lune... A Central Park, en plein cœur de Manhattan, Mickey Lion réalise *The Snake* avec Cathy Lee Crosby, Fred Williamson et Persis Khambatta. Ricardo Fredda participe au tournage en tant que conseiller technique... Sergio Martino achève le montage de *Lo scorpione a due code*, film dans la plus pure tradition du « giallo », avant de se consacrer à *Il mistero degli etruschi*, série en sept épisodes d'une heure et demie chacun destinée à la télévision italienne et qui sera diffusée dans les salles de cinéma dans les autres pays. Elle décrit les aventures mêlées d'angoisses, de mystères et de merveilleux, d'une jeune héritière à la recherche du légendaire trésor des étrusques.

« Star Trek n° 2 ».



Tendance

L'on assiste depuis 18 mois environ à une augmentation sans cesse croissante de films fantastiques, d'horreur ou d'épouvante à tel point que le genre, comme le démontrent des statistiques relevées durant les trois derniers marchés internationaux du film (Mifed, Los Angeles, Cannes), représente à lui seul plus de 25 % de la production cinématographique... et 40 % (avec la S.F.) des recettes !





Les combats aériens de « Firefox ».

Reprenant les ingrédients qui ont contribué aux succès d'*Alien*, d'*Halloween* ou de *Vendredi 13*, la plupart de ces imitations sont des productions indépendantes à petit budget, rapidement amorties donc, et toujours bénéficiaires. D'un autre côté, les « majors » s'enlisent dans des budgets atteignant des sommes pharamineuses pour des résultats souvent décevants. Ainsi, les millions de dollars rapportés par *Shining* n'ont paradoxalement laissé que peu de bénéfices après remboursement des frais de production et de publicité. *The Hand, Looker, Heartbeeps, A Stranger Is Watching, Death Valley (La vallée de la mort), The House Where Evil Dwells*, pour ne citer que les derniers exemples ont réalisé de désastreuses carrières. *The Beast Within* et *Silent Rage*, quoique non déficitaires, ont obtenu de bien décevants résultats... Le plus grave demeurant les deux échecs commerciaux essuyés coup sur coup par Universal avec *Ghost Story (Le fantôme de Milburn)* et *Cat People*. D'un budget de $ 15 000 000 chacun, ces deux films, par des recettes jugées insuffisantes, n'ont pas concrétisé les espoirs que la « major-company » voyait en eux.

Lorsque l'on sait que le coût moyen d'un film à Hollywood dépasse maintenant les $ 9 000 000, la prudence est de rigueur quant à l'amortissement et surtout aux bénéfices escomptés. *Krull* et *Revenge Of The Jedi* atteignent déjà les $ 17 000 000. A la fin de l'année débuteront les productions de *Superman III* et *Greystoke* aux budgets avoisinant les $ 20 000 000, tandis que *Firestarter* devrait plafonner à 15 000 000 et *Iceman* se limiter à 8 000 000. Prudence est bien le terme caractérisant le mieux la tendance aux Etats-Unis à l'heure actuelle. Afin de savoir si leurs produits ont des chances de réussir au box-office, les « independents », de plus en plus (maintenant suivis par les « majors »), optent pour la distribution territoire par territoire. Ainsi *The Seduction, Evilspeak (Messe noire), Hell Night, Parasite* ou *The Boogens* rassurés par leur « sortie-test » en Floride ou au Texas sont partis conquérir sans risque New York et Los Angeles. Quant à *Swamp Thing (La créature du marais), The Slumber Party Massacre* ou *Dead And Buried (Réincarnations)*, les premiers résultats ont démontré qu'il était plus sage d'en limiter l'exploitation... Autre fait nouveau : pour les films du genre *Friday The 13th, Part II* ou *Halloween II*, les distributeurs savent maintenant qu'un tel film d'horreur réalise en deux semaines 75 % de ses recettes potentielles à l'échelon national.

Tendances significatives de l'affaiblissement du genre auprès d'un public blasé. Ceci étant dû aussi bien à la saturation qu'à la qualité souvent discutable ; en tout cas, à des effets de répétition.



« The Thing » de John Carpenter.

Les parodies, mis à part le semi-succès de *Saturday The 14th*, n'ont pas enthousiasmé les foules et *Student Bodies* comme *Pandemonium* (ex *Thursday The 12th*) n'ont été que furtivement distribuées. Nous sommes loin des « hits » de jadis *(Frankenstein Junior,*

Love At First Bite) et l'on attend les résultats de *Jekyll And Hyde... Together Again, Hysterical, Wacko* ou encore *Eating Raoul* pour dresser avec plus de certitude un bilan définitif.
Ainsi le veut la loi du cycle, destiné tôt ou tard à laisser la place à une nouvelle tendance. Tout comme la mode des « giallo » italiens qui connut son heure de gloire de 1970 à 1972, la vague de films de terreur et de violence qui s'est abattue sur le cinéma durant les années 1979 à 1982 commence à montrer de sérieux signes de faiblesse. La faute en incombe principalement à un rabâchement des mêmes thèmes qui s'imitent les uns les autres... Il leur faudrait pour repartir rien qu'un peu de sang neuf !...
Profitant de la débâcle des films d'horreur, ou plus exactement des « stalk and slash » (littérairement « poursuivre et taillader »), l'heroic fantasy a réalisé une percée spectaculaire au box-office menée en 1981 par *Excalibur, Clash Of The Titans* puis *Dragonslayer* (dont l'échec demeure toujours un mystère).
A peine *La guerre du feu, Conan, The Sword And The Sorcerer (L'épée sauvage)* viennent-ils de se tailler d'excellents scores qu'une multitude de films — terminés, en production ou en projet — sont annoncés pour les mois à venir : ainsi *Fire And Ice* (Bakshi et Frazetta), *The Beastmaster* (Don Coscarelli), *Sorceress, Krull* seront bientôt suivis par des productions européennes comme *The Sword Of The Valiant* (de Stephen Weeks, avec Miles O'Keeffe et Sean Connery), *Hercules* (réalisé par Luigi Cozzi avec Lou Ferrigno — l'incroyable Hulk — dans le rôle du super-héros), *Hercules 1984* (version futuriste de Sergio Corbucci), *The Saga Of Hercules 2000* (une autre version futuriste), *Ator-The Fighting Eagle* (de David Hills, avec à nouveau Miles O'Keeffe qui tournera également un *Adam And Eve* se préoccupant plus de l'aventure que de l'Ancien Testament), *Gunan* (de Franco Prosperi, situé à l'ère préhistorique lorsque, comme le fait remarquer le scénario, hommes et animaux étaient dotés du même quotient intellectuel...), *The Ironmaster* (également produit en Italie), *Mace-The Outcast* (mis en scène par Lucio Fulci), *The Primitives, Fire And Sword* (coproduction germano-irlandaise), *Ruler Of The World* (mêlant préhistoire et S.F. à l'ère glaciaire) avant de conclure (pour l'instant du moins) sur une parodie de *La guerre du feu* réalisée en Italie par Andy Luotto et intitulée *Grunt* (grognements)...

Changements de titre

Sorti cet été aux Etats-Unis *Zapped* avec Scott Baio est le nouveau titre de *The Wiz Kid. Delusion,* réalisé l'année dernière par Allan Beattie devient *The House Where Evil Lives.*

Le cas Brainstorm

En dépit des $ 3 000 000 versés par la compagnie d'assurances Lloyd pour terminer le film après la mort de Natalie



Kurt Russell dans « The Thing ».

Wood, rien ne va plus entre MGM et Douglas Trumbull au sujet de *Brainstorm* qui acquiert de semaine en semaine la réputation de film maudit. MGM envisageant même d'abandonner la distribution du film a organisé une projection privée pour les dirigeants des autres « majors ». Après la séance, Columbia a fait savoir qu'elle n'achèterait pas le film tandis que Warner Bros et Universal se déclarent « tièdes ». Paramount, de son côté, étant le plus intéressé. Affaire à suivre...

Prochain Spielberg : des précisions

Steven Spielberg s'est remis à l'œuvre produisant en association avec Warner Bros un film à sketches dans le style de la série télévisée « Twilight Zone ». Ecrits par Richard Matheson qui termine également le scénario de *Jaws III*, quatre segments de 30 mn chacun provisoirement intitulés *The Twilight Zone Project* seront simultanément réalisés par Spielberg lui-même, John Landis, Joe Dante et George Miller !

Sortie américaine de Creepshow repoussée

Creepshow qui devait initialement sortir en juillet dernier aux U.S.A. distribué par UFD a vu sa sortie repoussée en octobre à la suite d'un rachat par Warner Bros. Ce changement devrait plutôt être profitable à la carrière du dernier film de Romero qui rencontrera ainsi moins de concurrence cet automne qu'en été, époque correspondant aux plus importantes sorties de l'année sur le territoire nord-américain. D'autre part, Warner Bros révisera complètement la promotion du film, développant en particulier une campagne de publicité à la télévision. Enfin, Warner Bros bénéficie d'une implantation bien plus structurée que UFD aux U.S.A. Sortie en France début 83.

Censure made in Australie

Intransigeante sur tout ce qui touche au sexe et surtout à la violence, la censure australienne exige fréquemment des allègements. Ainsi, parmi beaucoup d'autres exemples, *City Of The Living Dead (Frayeurs)* a subi une amputation de 20 secondes et *Cannibal Apocalypse (Héros d'apocalypse)* de 58 secondes. Conséquences fâcheuses : les distributeurs coupent eux-mêmes leurs films avec parfois plus de sévérité avant le redoutable passage en censure... Derniers sinistrés : *Evilspeak (Messe noire), Maniac, Mad Max II*...

Box-office U.S.A.

Tous les records de fréquentation pulvérisés cet été aux Etats-Unis : *E.T. - The Extra-Terrestrial* (encensé par l'ensemble de la presse américaine) a réalisé un score phénoménal ($ 58 200 000 de recettes brutes en 17 jours) suivi de près par *Star Trek II : The Wrath Of Khan* ($ 50 100 000 en 24 jours). *Poltergeist* « marche » très fort également ($ 31 500 000 en 24 jours). Un peu plus loin se trouvent *Visiting Hours (Terreur à l'hôpital central)* avec $ 14 000 000 en 5 semaines et *The Road Warrior* (titre américain de *Mad Max II*) avec $ 11 000 000 en 6 semaines. De son côté, *Blade Runner* n'a pas réalisé la percée spectaculaire que l'on attendait de la part du réalisateur d'*Alien* : seulement $ 6 200 000 en 3 jours sur 1 300 écrans.
Par contre, sévère déception pour *The Thing*, rejeté par les critiques... et boudé par le public. Avec $ 3 200 000 en 3 jours sur 950 écrans, le Carpenter s'avère mal parti, sans concurrence toutefois avec les résultats désastreux de *Megaforce* sorti lui aussi le 25 juin : $ 2 400 000 en 3 jours dans 1 200 salles.

LES PROCHAINES SORTIES EN FRANCE

SEPTEMBRE

- *Tag* de Nick Castle (U.S.A.).
- *Légitime violence* de Serge Leroy (France).
- *Blade Runner* de Ridley Scott (U.S.A.).
- *Cat People* de Paul Schrader (U.S.A.).
- *Les yeux de la forêt (The Watcher In The Woods)* de John Hough (U.S.A.).
- *Mother Lode* de Charlton Heston (U.S.A./Canada).
- *Figthing Back* de Lewis Teague (U.S.A.).
- *One From The Heart* de Francis Ford Coppola (U.S.A.).
- *Eyes of a Stranger* de Ken Wiederhorn (U.S.A.).

OCTOBRE

- *Poltergeist* de Tobe Hooper (U.S.A.).
- *Deux heures moins le quart avant Jésus-Christ* de Jean Yanne (France).
- *Alien* (reprise) de Ridley Scott (U.S.A.).

LES PROCHAINES SORTIES AUX U.S.A.

SEPTEMBRE

- *Amytiville : The Possession* de Damiano Damiani.
- *Stab* de Robert Benton.
- *The House Where Death Lives* de Alan Beattie.

OCTOBRE

- *Endangered Species* de Alan Rudolph.
- *Creepshow* de George A. Romero.
- *The Winged Serpent* de Larry Cohen.

Gilles Polinien

HALLOWEEN 3
Season of the Witch

Halloween fut l'un des rares films d'épouvante à faire l'unanimité du public et des critiques, des amateurs du genre et des profanes. Il était inévitable qu'une œuvre d'une telle force engendre des imitateurs et soit pourvue d'une séquelle. Il était également inévitable qu'aucun de ces « produits dérivés » ne soit à la hauteur de l'original.
Mais, plutôt que de continuer à exploiter sa brillante idée de départ, John Carpenter se lance un nouveau défi. Tirant un trait sur un genre qu'il a presque créé à lui seul, il prend le risque de produire un *Halloween 3* totalement différent des deux premiers. Accepterons-nous de « perdre » Laurie et le Dr Loomis au profit de nouveaux personnages ? A en juger par la qualité du scénario et des collaborateurs de *Halloween 3*, qui sort cet automne aux Etats-Unis, cela ne fait aucun doute.

LES NOUVEAUX MASQUES DE LA PEUR

Deux mois avant la sortie française de *Halloween II*, les premiers tours de manivelle de *Halloween 3* ont été donnés. Cette nouvelle est relativement surprenante car, si *Halloween II* a eu le succès commercial que l'on pouvait espérer, ce film a malgré tout déçu beaucoup d'admirateurs de son illustre prédécesseur. Bien que réalisé avec le soin caractéristique des productions de John Carpenter, ce nouveau morceau d'épouvante souffrait d'un scénario peu satisfaisant, où Jamie Lee Curtis, qui avait su rendre le personnage de Laurie attachant, se trouvait reléguée au second plan, et surtout d'un manque d'originalité gênant. Lors de sa sortie, *Halloween* avait fait l'effet d'une véritable bombe. Quoique relativement classique, le thème du tueur fou se trouvait magistralement renouvelé par le talent créatif de John Carpenter. Mais, entre les deux épisodes de *Halloween*, les imitations et la surenchère sont allées bon train. *Vendredi 13*, *Maniac*, *Meurtres à la St-Valentin* etc. ont fini par nous rendre quelque peu blasés à force de violence et de maquillages horrifiques répétitifs. Hélas, en ayant à son tour recours à des scènes de gore ni plus ni moins réussies que celles des autres films du genre pour compenser les faiblesses de l'histoire, *Halloween II* a perdu l'esprit pionnier qui avait caractérisé *Halloween*, et tombe dans les rangs des imitateurs. Le « knife movie » semble maintenant avoir dit tout ce qu'il avait à dire.
Après ce demi-échec, il était permis de se poser la question de l'opportunité d'un *Halloween 3*. John Carpenter a cependant compris l'impasse que constituait le style qu'il avait lui-même contribué à rendre populaire. Il a donc pris la décision de s'en écarter radicale-

« Halloween 2 » : le meurtrier est de retour !



ment. *Halloween 3* ne devra rien aux films précédents, si ce n'est son titre et son numéro. Ce changement de direction est clairement indiqué par le choix d'un titre « personnalisé », *Halloween 3 : Season of the Witch* (« la saison du sorcier »), qui affirme l'existence propre du film indépendamment du premier de la série. Contrairement à *Halloween I* et *II*, où le leit-motiv de Halloween procédait d'une volonté artistique et commerciale plutôt que d'un besoin de l'histoire, cette fête américaine inconnue chez nous est au cœur même de *Season of the Witch*. Il est ici question du principe de cette nuit du 31 octobre, devenue pour les enfants une occasion de se déguiser en monstres, de se faire peur et de se coucher tard. Mais derrière ce carnaval de l'épouvante édulcoré se dissimule peut-être une tradition macabre bien plus terrible, dont l'origine remonte, comme il se doit, à la nuit des temps.



Jamie Lee Curtis et Donald Pleasence (« Halloween 2 »).

Genèse de Halloween 3

John Carpenter, il l'a répété lui-même à maintes reprises, ne souhaite pas diriger les séquelles de ses films à succès, préférant consacrer l'essentiel de son talent et de son énergie à des projets totalement originaux. Mais cela ne l'a pas empêché de rester en relation très étroite avec *Halloween II* et *Season of the Witch*. Son titre de co-producteur, accompagné d'un contrat lui laissant une grande autonomie, lui ont donné le droit de choisir le metteur en scène de chaque film et même, le cas échéant, de remanier son travail à son gré. L'expérience de *Halloween II* n'a pas été très fructueuse à cet égard. Pour la mise en scène, le choix de Carpenter s'était porté sur un quasi-débutant, Rick Rosenthal, ayant pour seul crédit cinématographique un court-métrage d'horreur intitulé *The Toyer*. La chance voulut que Carpenter et Rosenthal soient représentés par le même agent, et que *The Toyer* plaise, par son style rapide et incisif, au créateur de *Halloween*. On ne peut hélas en dire autant du travail de Rosenthal pour *Halloween II*. Il est maintenant établi que le film tourné par Rosenthal était trop pâle au goût de Carpenter, manquant de ce style de mise en scène « serré » qui fit le succès du n° 1 de la série. Carpenter décida donc de tourner lui-même des scènes supplémentaires et de donner plus de rythme au film par l'intermédiaire du montage. Et Rosenthal fut bien surpris, lors de la première projection, de découvrir bon nombre de choses qu'il n'avait jamais filmées ! On peut cependant se demander si l'intervention de



« Halloween 2 »... les crimes continuent !

Carpenter fut réellement bénéfique, dans la mesure où elle consista essentiellement à rendre le film encore plus « gorique ». Quoi qu'il en soit, la recherche d'un metteur en scène pour *Halloween 3 : Season of the Witch* s'avéra, après ces péripéties, particulièrement cruciale.

C'est cette fois une vieille connaissance de John Carpenter et Debra Hill, Tommy Lee Wallace, qui prend la caméra en mains. Carpenter et Wallace se connaissent en effet depuis 24 ans ! Ils ont grandi ensemble à Bowling Street dans le Kentucky, et ont tous deux suivi les cours de l'école de cinéma la plus réputée des Etats-Unis, celle de la University of Southern California (USC) à Los Angeles, d'où sortent également des gens comme George Lucas et John Milius. La collaboration de Wallace aux films de Carpenter a commencé dès *Dark Star*, le « devoir d'étudiant » de Carpenter et Dan O'Bannon qu'ils ont réussi à prolonger en un long métrage distribué dans les salles (tout comme Lucas pour *THX 1138*). Wallace y participait en tant que directeur artistique, fonction qu'il exercera également pour *Assaut*, *Halloween* et *The Fog*. Wallace est de plus l'auteur du montage de ces deux derniers films. Il a écrit le scénario d'*Amityville : La maison du diable* et de sa séquelle actuellement en production, ainsi que d'un projet de western cher à John Carpenter, et qui devrait voir le jour d'ici environ un an : *El Diablo*. Véritable homme-orchestre du cinéma, il ne manquait plus à Tommy Lee Wallace qu'à diriger un film pour compléter son palmarès. Il est d'ailleurs intéressant de noter que John Carpenter lui avait déjà proposé de réaliser *Halloween II*. Wallace avait décliné cette offre parce qu'il trouvait la conception de ce film trop proche de celle du premier, et ne voulait pas commencer sa carrière de metteur en scène en « copiant » un autre film, si remarquable soit-il. Le fait qu'il ait en revanche accepté de diriger *Halloween 3 : Season of the Witch*, contribue à nous assurer qu'il s'agit bien d'un projet totalement original. Il en va de même en ce qui concerne le choix du scénariste du film. Carpenter avait co-signé les scénarios de *Halloween I* et *II*. Mais, pour *Season of the Witch*, il a passé la plume à l'un des plus grands scénaristes anglais de fantastique, Nigel Kneale. Kneale est en effet l'auteur de la célèbre série télévisée britannique mettant en scène le professeur Quatermass, ainsi que des trois films qui en découlèrent *(Le Monstre, La Marque* et *Les Monstres de l'espace)*. Il a en outre écrit de très nombreux scénarios de films (*Les Premiers Hommes sur la Lune* d'après H.G. Wells par exemple) et de téléfilms pour la BBC. Sa participation à *Halloween 3* doit beaucoup au hasard bénéfique qui voulut que Carpenter propose en premier lieu à Joe Dante de réaliser *Season of the Witch*. Le metteur en scène de *Hurlements* ne put accepter cette proposition à cause d'autres engagements, mais il fit remarquer à Carpenter que Nigel Kneale était de passage à Hollywood pour discuter avec Jack Arnold et John Landis du remake de *L'Etrange Créature du Lac Noir*. Les deux hommes firent connaissance, et Kneale se mit immédiatement au travail, concoctant un récit où la sorcellerie et une légende millénaire font alliance avec la technologie moderne pour engendrer la terreur.

Les nouvelles malices de Halloween

Kneale part en effet de l'hypothèse que, à l'origine de la fête innocente de Halloween célébrée par tous les jeunes américains, se trouvent d'anciens rites oubliés fondés sur la mort et la magie. Mais, tout comme Noel, Halloween a perdu son sens premier. La culture américaine s'en est emparée pour la désacraliser et en faire une autre grande fête de la consommation, véritable manne des marchands de masques, de jouets et de déguisements.

Mais un vieux fabricant de jouets irlandais, Cochran, n'a pas oublié le vrai sens de Halloween. Ecœuré de l'orgie commerciale dont cette fête est devenue l'objet, il décide de lui restituer cette magie noire dont on l'a privé depuis si longtemps. Pour accomplir sa mission, il prend comme arme l'outil de prédilection de ces exploiteurs de Halloween qu'il déteste tant. Il fait fabriquer, dans son usine de la petite ville californienne bien sage de San Miranda, trois masques fluorescents de sa conception — un chapeau de sorcière, une tête de citrouille, et un crâne — au sujet desquels il inonde les radios et télévisions locales de publicité. Les enfants de la ville ne tardent pas à s'apercevoir que ces masques sont plus beaux et moins chers que les autres. Et même après avoir acheté ce nouvel objet indispensable, ils continuent à regarder les films publicitaires de Cochran qui leur annoncent quoti-

diennement le nombre de jours qui les séparent de Halloween... Un Halloween qui promet d'être inoubliable.

Un marchand de jouets de la ville, Grimbridge, se rend compte de ce que trame Cochran. Il n'a malheureusement que le temps, avant d'être éliminé par un homme de main de Cochran, de faire part de ses conclusions au Dr Challis. Celui-ci, accompagné de la fille du défunt marchand, décide d'enquêter. Mais que pourront-ils contre le plan de Cochran ? Cet illuminé diabolique a en effet caché, à l'intérieur de ces masques si amusants, un micro-circuit électronique construit autour d'un éclat de pierre magique provenant du site de Stonehenge. Ces milliers d'enfants ne savent pas que, lors de la dernière émission publicitaire de Cochran, une onde spéciale activera les pouvoirs secrets du masque qu'ils ont pris l'habitude de porter constamment...

Avec ce scénario en poche et un metteur en scène de confiance, John Carpenter a réussi à mettre très rapidement en marche la production de *Halloween 3*. Fidèles à leur tradition économe, Carpenter et Debra Hill ont serré leur budget au maximum : les 2,5 millions de dollars qu'ils ont dépensés dans ce film semblent bien maigres lorsqu'on les compare au coût moyen du film hollywoodien, supérieur à 10 millions. Mais *Halloween* n'avait coûté que 300 000 dollars et en avait rapporté des tonnes. Alors, pourquoi dépenser plus ? Le tournage de *Season of the Witch* a commencé le 19 avril dernier pour une durée de 6 semaines. Comme pour *The Fog*, le problème essentiel concernant la production résidait dans le choix de la localité où l'action se déroulerait. Debra Hill et Tommy Lee Wallace ont parcouru quelque 2 200 km en Californie avant de trouver la « San Miranda » idéale : un charmant petit village (aux dimensions américaines du moins) appelé Loleta qui, d'après Debra Hill elle-même, dégage une impression de mystère.

Carpenter family

John Carpenter est maintenant un nom connu de tous les amateurs de fantastique, et d'une grande partie des autres. Ce réalisateur d'une trentaine d'années a réussi dans l'immense majorité — pour ne pas dire la totalité — de ses entreprises. Après *Dark Star*, *Assaut* et un passage à la télévision *(Meurtre au 43ᵉ étage, Elvis)*, il connut un succès commercial discontinu avec *Halloween*, *The Fog* et *New York 1997*. Ayant suffisamment démontré sa capacité à travailler avec les budgets limités des indépendants, il vient de signer son premier film pour la « major » Universal, un faux remake de *La Chose d'un Autre Monde* de Howard Hawks. Déjà, il prépare d'autres films. Nous avons parlé d'*El Diablo*, un western « gothique » auquel Carpenter a eu beaucoup de mal à intéresser une maison de production. Depuis les échecs cuisants qui marquèrent l'année 1981 *(La Légende du Lone Ranger* et *Les Portes du Paradis)*, le western a en effet très mauvaise presse à Hollywood. Il faudra bien quelqu'un du calibre de Carpenter pour ressusciter ce genre moribond ! Celui-ci n'oublie pas le fantastique pour autant. Parmi ses projets immédiats figure *Firestarter*, d'après le roman de Stephen King, dont le personnage central est une petite fille ayant le pouvoir d'enflammer les choses à distance. Et il est toujours question d'un *New York 1997 nº 2 !*



Tom Atkins (« The Fog »).

John Carpenter ne se contente pas d'être un réalisateur de talent. Il signe ou co-signe la plupart des scénarios de ses films et en écrit la musique. Plus récemment, avec *Halloween II* et *III*, il a également touché au domaine de la production. Mais il ne peut, malgré tout, assurer à lui seul la totalité des fonctions nécessaires à la création d'une œuvre cinématographique. Au fil des années, il a réuni autour de lui une petite équipe avec qui il travaille bien (et vite !), et qu'il conserve de film en film. C'est ainsi que s'est constituée, peu à peu, la « famille Carpenter ». Cette famille, nous en retrouvons la plupart des membres — avec en plus l'apport de sang nouveau que constituent la collaboration de Nigel Kneale et Tom Burman — au générique de *Halloween 3* :

— *Debra Hill* a co-produit *Season of the Witch*. Hill a commencé sa carrière en produisant *Halloween*, dont elle avait écrit le scénario avec Carpenter. Elle a été ensuite associée à tous les films de celui-ci, à l'exception de *The Thing*. Elle devrait normalement produire *El Diablo*, mais rien n'est certain pour *Firestarter*, car elle risque d'être absorbée par son premier film en tant que metteur en scène, *Clue*, une comédie policière inspirée du jeu de société « Cluedo ».

— Le directeur de la photographie *Dean Cundey* est aussi une vieille connaissance. Il a travaillé en cette qualité à tous les films de Carpenter depuis *Halloween* et vient de terminer *The Thing*. Cundey a derrière lui l'expérience de 25 films à petit budget dont il a assuré la photographie *(Galaxina)*, les maquillages (*Gas-s-s-s* de Roger Corman) et même la réalisation. Son expérience de maquilleur s'est avérée cruciale pour la photographie de *Halloween 3* et *The Thing*, où Tom Burman et Rob Bottin se sont surpassés. Carpenter est tellement attaché au style de Dean Cundey qu'il a fait de sa présence une condition préalable à l'acceptation de tout projet.

Debra Hill.



— *Tom Atkins* joue, dans *Season of the Witch*, le rôle du Dr Challis qui tente de déjouer les plans diaboliques de Cochran. Atkins avait un rôle secondaire dans *New York 1997*, mais nous nous souvenons principalement de lui comme du compagnon de Jamie Lee Curtis dans *The Fog*. Curtis est d'ailleurs la grande absente de *Halloween 3*, mais peut-être est-ce préférable au non-rôle qu'elle avait dans *Halloween II*. En en faisant l'héroïne de trois de ses films, John Carpenter a procuré une gloire immédiate à Jamie Lee Curtis, mais lui a aussi attaché une étiquette « film d'horreur » dont elle essaye — sans succès à en juger par ses derniers films — de se débarrasser. D'autres acteurs « fétiches » de Carpenter n'apparaissent pas dans *Halloween 3*. On peut songer à sa femme, Adrienne Barbeau, dont il a fait la connaissance lors du tournage de *Meurtre au 43ᵉ étage* et qui joua dans *The Fog* et *New York 1997*. Donald Pleasence, vu dans trois films de Carpenter est également absent ici, ainsi que Kurt Russel, peut-être la plus grande « découverte » de Carpenter. Russel menait une carrière honorable mais sans éclat jusqu'au jour où il obtint le rôle d'Elvis dans le film réalisé par Carpenter pour la télévision. Depuis, Kurt Russel s'est révélé un inoubliable Snake Plissken dans *New York 1997*, et nous le verrons en tête d'affiche de *The Thing* et *El Diablo*.

Cette constance de Carpenter dans le choix de ses collaborateurs (heureusement agrémenté de quelques surprises) relève d'une conception plus européenne qu'américaine de la création cinématographique. Carpenter nous surprend dans chaque nouveau film grâce à l'originalité de ses sujets et la brillante construction dont ils font l'objet. Mais il assure l'homogénéité de son œuvre, pourtant relativement disparate, par la permanence d'un style immédiatement reconnaissable, qui crée en nous un sentiment de familiarité — voire de complicité — avec le film. *Halloween 3 : Season of the Witch* semble posséder les justes proportions d'innovations et de continuité qui devraient en faire, sinon une étape majeure dans la carrière de John Carpenter, du moins un excellent film d'épouvante capable d'infuser de nouveaux thèmes dans un genre où le renouvellement est essentiel.

Guy Delcourt



Pour mieux choisir les films qui vous plairont vraiment.

en vente chez tous les marchands de journaux

BLADE

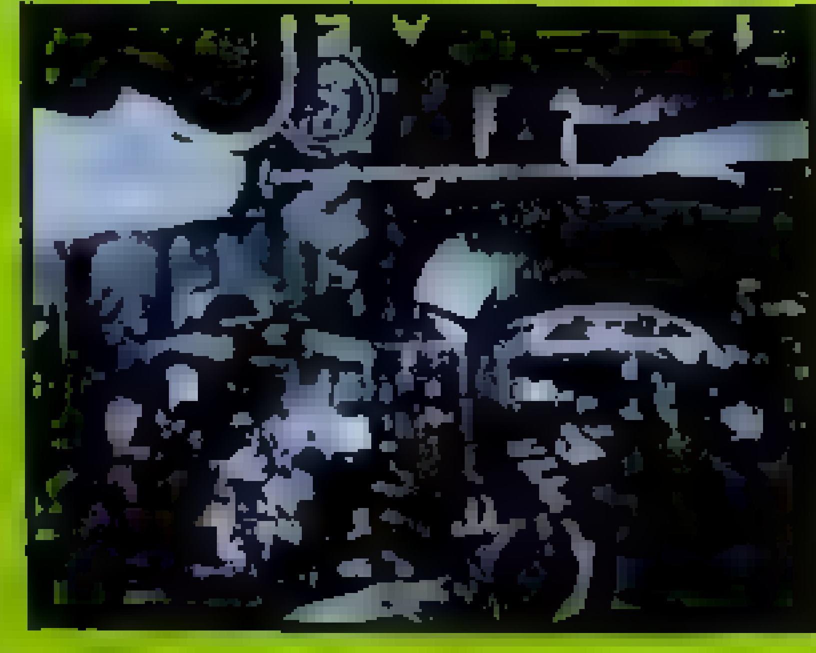
le décor : USA 2020

Depuis quelques années, des millions d'individus ont été contraints par la surpopulation et la décadence de la Terre d'aller coloniser d'autres planètes.
Ceux qui sont restés sur Terre vivent dans des cités monstrueuses, dans des bâtiments de 400 étages et plus, qui rappellent un peu les Monades urbaines de Robert Silverberg. Dans les rues grouille une population étrange, cosmopolite. Sous les enseignes au néon, multicolores et bariolées, une animation incessante et des embouteillages invraisemblables paralysent parfois la cité.
La police parvient à maintenir l'ordre à l'aide de voitures volantes sophistiquées, les « spinners », qui leur permettent de s'élever au-dessus du flot incessant des automobiles et de s'enfoncer dans le dédale des rues, jusqu'au sommet des plus hauts bâtiments ; ils disposent également d'ordinateurs ultra perfectionnés, grâce auxquels ils peuvent fouiller une pièce sans avoir seulement besoin d'y aller.

La cité de l'an 2019, telle que « Blade Runner » la représente, est une mégalopole surpeuplée, bruyante, bigarée et violente : un décor d'aujourd'hui « avec quelque chose en plus ».









Harrison Ford est Rick Deckard, policier de choc du futur.



RUNNER

Un dossier réalisé par Randy et Jean-Marc Lofficier.
Traduit par Dominique Haas en collaboration avec Guy et Valérie Delcourt.



Nous tenons à remercier tout particulièrement M. Jeff Walker, attaché de presse de The Ladd Company, pour son aimable coopération.

Grâce aux effets spéciaux de Douglas Trumbull, Ridley Scott nous offre une vue parfaitement plausible et précise de notre avenir



Dans cet environnement digne de *1984*, la Science a progressé au-delà de nos espérances aujourd'hui les plus folles. Le génie génétique par exemple, est devenu l'une des industries les plus prospères de la Terre. La plupart des espèces animales ayant disparu de la surface de notre globe, la génétique connut un succès foudroyant en parvenant à créer toute une gamme d'animaux artificiels, susceptibles d'être adoptés comme animaux familiers.
Mais, à partir de là, il n'était pas difficile de créer de la même façon des êtres humains — baptisés « répliquants » — susceptibles d'être envoyés dans les colonies de la Terre comme esclaves, et dans l'espace comme chair à canon, à usage militaire.
Seulement, les esclaves, qu'ils soient issus d'êtres humains ou qu'ils aient été créés par le génie génétique, sont enclins à la révolte. La Tyrell Corporation, leader de la fabrication des « répliquants », commet sa première erreur en lançant sur le marché le modèle « Nexus 6 », somme des multiples perfectionnements, tout à la fois doué de l'intelligence et de la force de plusieurs êtres humains. Le problème est que les Nexus 6 sont virtuellement impossibles à distinguer des êtres humains réels.





Dans la citée polluée, les « Spinners » permettent à la police d'exercer une surveillance aérienne.

Les répliquants sont interdits de séjour sur Terre. Certains réussissent parfois à regagner la planète mère et tentent alors de se faire passer pour humains. Dans ces cas-là, la police fait appel à une génération nouvelle de chasseurs de prime, d'un genre un peu spécial, les « *Blade Runners* ». Les *Blade Runners* sont une race à part de détectives, spécialisés dans la chasse aux répliquants. Pour cela, ils disposent toujours des instincts du bon vieux temps, mais aussi d'une technologie extrêmement sophistiquée, et en particulier d'un engin redoutable, le plus impitoyable peut-être de tous : une machine à réaction empathique baptisée le *polygraphe de Voight-Kampff*, utilisée pour différencier les humains et les *répliquants*. La mission des *Blade Runners* consiste à pourchasser les *répliquants* récalcitrants, puis à les « *retirer* » [terme employé par les généticiens pour désigner ces assassinats].

scénario : un film noir

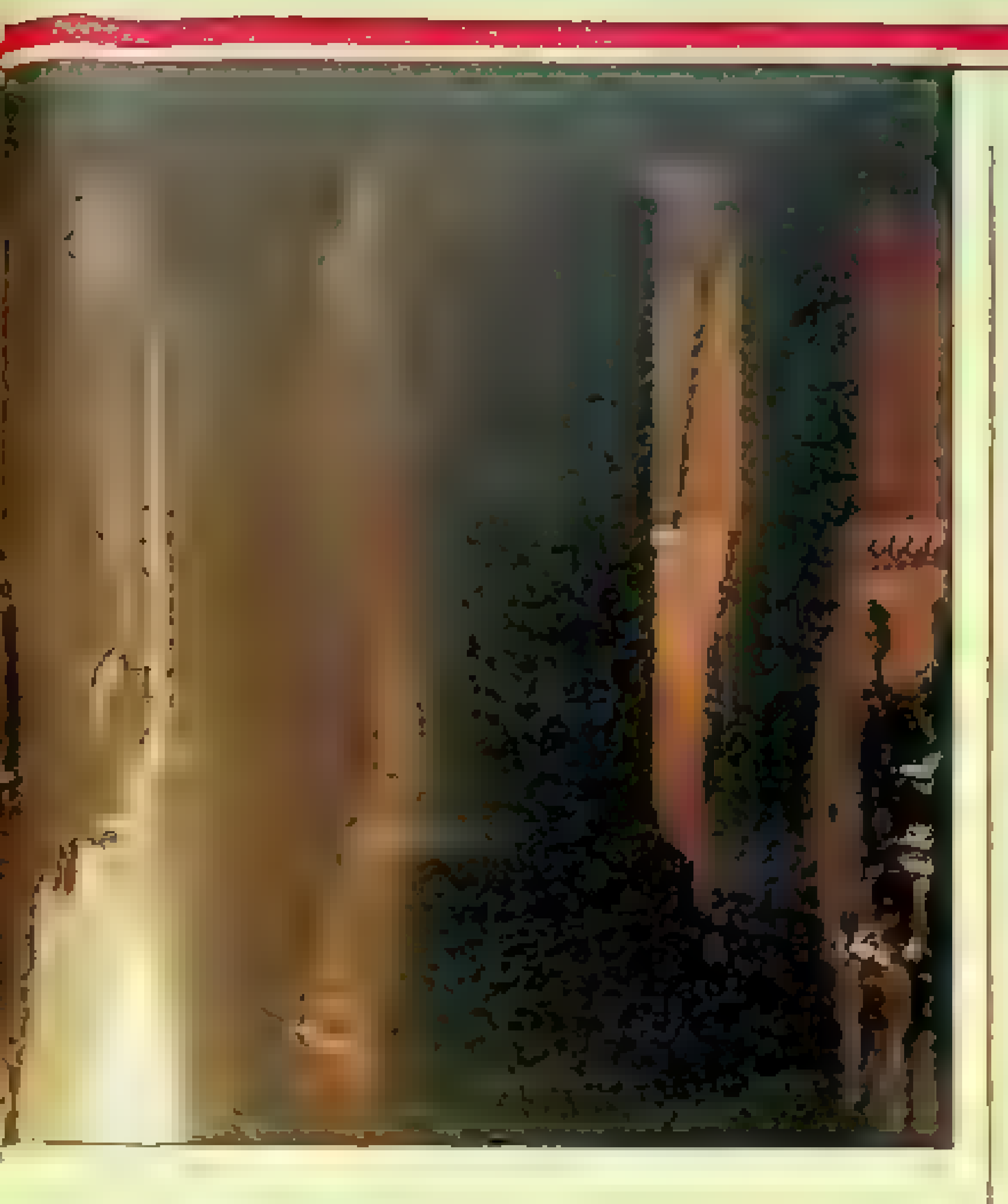
Raymond Chandler, le père spirituel de certains films immortels comme Sam Spade ou Philip Marlowe n'aurait probablement pas renié le scénario de *Blade Runner*.
Le film commence alors que la police reçoit un rapport urgent : 4 *répliquants* « Nexus 6 » se sont emparées d'une navette spatiale en tuant l'équipage et ont regagné la Terre.
Le Capitaine Bryant envoie chercher l'homme le plus apte à retrouver la trace des quatre androïdes assassins. Il s'agit de Rick Deckard, un ancien et fameux *Blade Runner*, un personnage qui aurait donné du fil à retordre à Peter Lorre ! Deckard est retrouvé dans son repaire habituel, arrêté, embarqué dans un « spinner » et directement amené au Quartier Général de la police.
Là, on le persuade d'accepter l'affaire et on l'expédie à la Tyrell Corporation pour interroger Tyrell en personne sur la production des répliquants modèle Nexus 6.
Dans sa voiture volante, Deckard s'envole jusqu'au sommet de la Pyramide Tyrell, un bâtiment de 700 étages — en 2020, les individus les plus riches et les plus puissants vivent au sommet de tours impressionnantes — où il est accueilli par Rachael, la mystérieuse et séduisante assistante de Tyrell.
Avant de contribuer en quoi que ce soit à l'enquête, Tyrell insiste pour faire subir le test à Rachael. Deckard découvre alors, avec une profonde stupeur, que la jeune femme est une *répliquante* ! Entre temps, les quatre renégats ont disparu dans la population de la Cité. Leur chef, Batty, concocte un plan de survie...
Les premiers indices dont dispose Deckard amènent celui-ci à une confrontation dans un étrange night-club, avec une danseuse exotique et





qui l'emmène au Q.G. de la police

son serpent ; celle-ci devient bientôt la première victime du détective. Un violent combat oppose ensuite Deckard à un autre répliquant qui, témoin de la mort de sa compagne, entend la venger. Alors que Deckard est sur le point de succomber, son agresseur est tué par Rachael, qui l'avait suivi. Elle aide le *Blade Runner* à regagner son

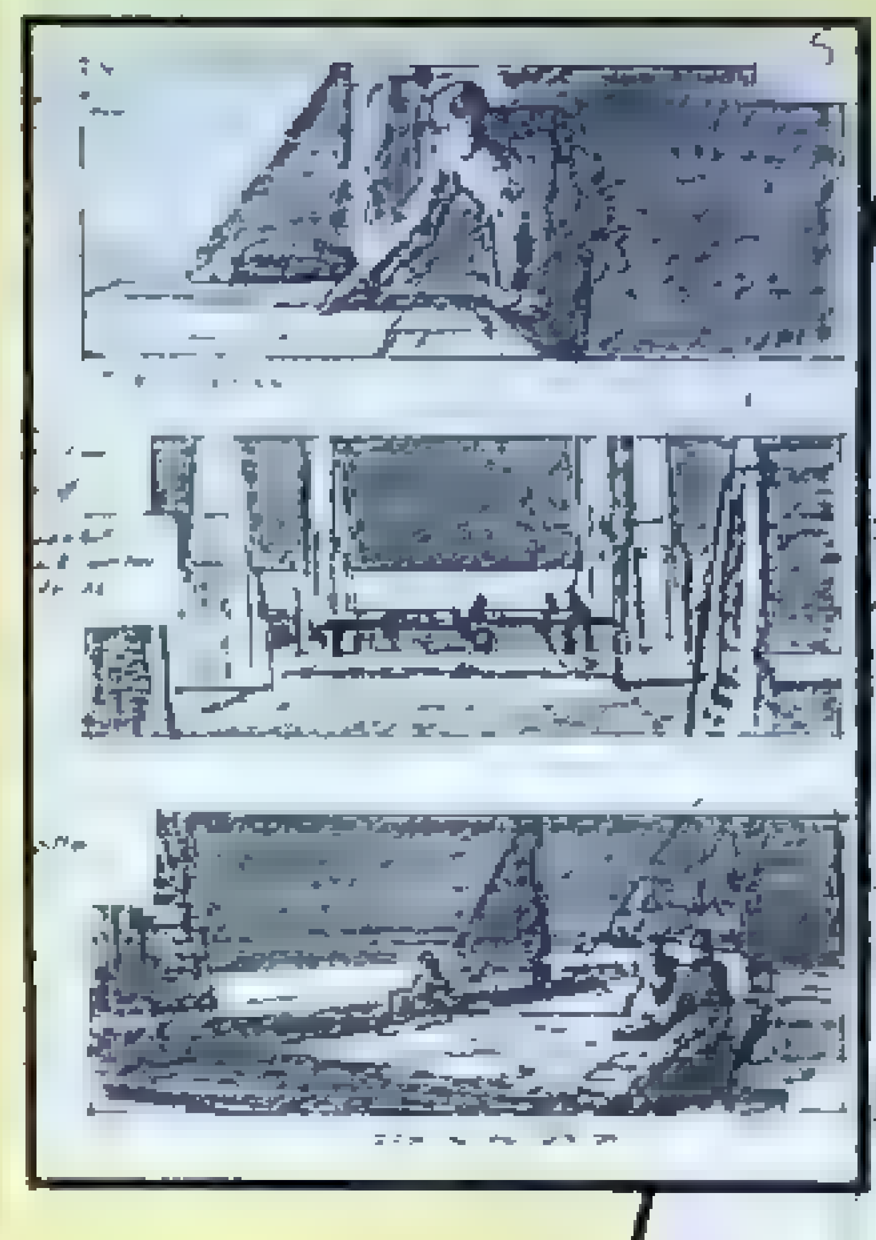


du futur

appartement, où ils font l'amour. Contre toute raison, et contre les lois humaines, aussi Deckard s'aperçoit qu'il est en train de tomber amoureux de cette femme d'une beauté exquise mais non humaine.
La raison pour laquelle les 4 *répliquants* ont regagné la Terre apparaît dans toute sa clarté lorsque Batty s'introduit dans la Tyrell Corporation pour défier son créateur. Mais lorsque Batty est convaincu que Tyrell ne peut satisfaire à ses exigences, le *répliquant* met son créateur à mort en lui écrasant la tête entre ses mains, et se met en devoir de venger la mort de ses amis.
Deckard et Batty se retrouvent opposés dans une poursuite dramatique au cœur des bâtiments en ruines et sur leurs toits, à plusieurs centaines de mètres au-dessus de la cité grouillante de vie. Cette chasse à l'homme haletante trouve son apogée dans un duel au finish dont le souvenir hantera Deckard jusqu'à la fin de ses jours.
Avant d'aller retrouver Rachael, Deckard apprend qu'elle est maintenant considérée elle aussi comme renégate, et qu'elle doit être supprimée.

Sa mission : détruire 4 répliquants !







du livre au film

A l'origine de *Blade Runner* se trouve en fait un roman écrit par l'auteur de science-fiction Philip K. Dick, et publié en 1968 sous le titre « Do Androids Dream Of Electric Sheep ? » (« Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? ») roman qui, bien que ne comptant pas au nombre des œuvres majeures de Dick, n'en est pas moins considéré par Brian W. Aldiss, autre célèbre auteur de science-fiction, comme « un livre merveilleux et complexe qui laisse l'esprit vivant de toutes sortes de résonances ».
Contrairement à bien des ouvrages de Dick, « Les Androïdes... » est un roman d'action très rapide qui conte, ainsi qu'on pourrait s'y attendre, l'histoire de Rick Deckard, un chasseur de primes sur une Terre dévastée par l'Ultime Guerre Mondiale.

BLADE RUNNER



Le story-board, conçu par Ridley Scott constituera la première visualisation du film

Deckard gagne sa vie en pourchassant les androïdes renégats, et en les supprimant avec son laser. Il rêve de posséder un vrai animal vivant, le plus haut signe de standing dans un monde d'où toute vie non humaine a pratiquement disparu.
Il faut noter que le terme de « Blade Runner » ne vient pas du roman de Philip K. Dick, mais que c'est une invention d'un autre auteur de science-fiction, Alan Nourse, qui avait publié un roman sous ce titre en 1974. Les « Bladerunners » de Nourse étaient des médecins qui exerçaient leur art dans un monde futuriste où seuls quelques contribuables étaient autorisés à recevoir des soins médicaux. Les médecins qui auraient accepté des patients n'ayant pas droit à leurs soins, se livrant ainsi à une sorte de contrebande, étaient qualifiés de « Bladerunners » sur le modèle des « gunrunners », contrebandiers, « blade » signifiant « lame ».
C'est une triste vérité, mais il faut bien l'admettre, lorsqu'on porte un livre à l'écran, le produit fini n'a que peu de chances d'être la représentation exacte du roman dont il est issu. Souvent, le spectateur qui avait adoré le livre se sent frustré et reste sur sa faim. C'est particulièrement vrai dans le fantastique et la science-fiction, genres qui laissent une large part à l'imagination.
Pour ce qui concerne l'adaptation de *Blade Runner* à l'écran, il vaut donc mieux admettre dès le début que certains thèmes et certaines images, qui, bien que très efficaces et enthousiasmants dans le roman de Dick, étaient difficiles sinon impossibles à transposer au cinéma. C'est particulièrement vrai si l'on s'attend à retrouver la même impression de puissance à l'écran que dans le roman.
Bien que les principes de départ des « Androïdes... » restent vrais dans *Blade Runner*, les

moyens de les exposer diffèrent sensiblement. Par exemple, le mot « androïde » n'est jamais utilisé dans *Blade Runner*. Ridley Scott pensait que ce terme était chargé de toutes sortes de connotations, et il avait promis de fracasser avec une batte de base-ball le crâne du premier qui oserait l'utiliser ! Le terme qui revient sans cesse à la place est celui de « réplicant », terme forgé par le co-scénariste David Peoples après une conversation avec sa fille, étudiante de dernière année en microbiologie à l'Université de Los Angeles. L'origine scientifique de ce vocable ramène à la reproduction en laboratoire de cellules identiques. Il ajoute au film un élément scientifique et futuriste.

L'ambiance générale est de même abordée différemment dans le film et dans le livre. Dans le roman de Dick, la Terre est désertique et dépeuplée. Après l'holocauste nucléaire qui a contaminé la plus grande partie de la planète, la plupart des habitants sont allés coloniser d'autres galaxies. Partout, des bâtiments abandonnés, envahis par les résidus de la désintégration et de la décrépitude, qui s'accumulent dans les zones habitées. Buster Friendly (« Le copain Buster »), animateur très populaire de programmes de variétés à la télévision et à la radio, encourage constamment les gens à quitter la Terre avant de devenir des « spéciaux », individus génétiquement endommagés et contraints alors de rester.

Dans *Blade Runner*, toutefois, la Terre se retrouve changée en une planète en proie à un très grave problème de surpopulation. Une humanité avide a épuisé les ressources de notre monde, quant aux colonies dans les autres mondes, on y exploite à mort les ressources naturelles, et les conglomérats financiers s'y livrent une guerre économique sans merci. Assez curieusement, cet univers n'est pas tellement éloigné de ceux décrits par Dick lui-même dans ses autres livres comme « The three Stigmata of Palme Eldritch » (« Le Dieu venu du Centaure », Galaxie Bis), ou « Martian Time-Slip » (« Nous les Martiens », Galaxie). Les buildings sont tous rafistolés, et ne fonctionnent que grâce à l'aide de gadgets très « high-tech ». La cité futuriste, que toute l'équipe avait rapidement baptisée « Ridleyville », exhibe complaisamment des rues grouillantes d'une foule impressionnante, des bureaux élégants, et une nouvelle architecture gargantuesque foisonnant au sommet de bâtiments plus anciens. Le style visuel de *Blade Runner* est éclectique, riche d'éléments familiers placés dans des contextes plutôt étranges.

Pour rendre la solitude omniprésente dans le roman, il y avait plusieurs méthodes. Un dispositif baptisé « *Orgue d'ambiance de Penfield* » permet à tout moment de composer comme sur un cadran de téléphone, toutes les sensations requises. Pour ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir un Penfield, il y a toujours l'expérience religieuse du Mercérisme. En saisissant les poignées d'une *Boîte d'Empathie*, on est mis en communication mentale avec tous ceux qui utilisent la boîte au même moment. Les utilisateurs sont transportés en un endroit irréel, où Mercer — encore un des messies un peu faisandés dont Dick a le secret ! — s'efforce perpétuellement de remonter d'une fosse pleine de cadavres en décomposition dans laquelle il retombe continuellement, tandis que des mains visibles lui lancent des pierres, le renvoyant dans la mort et la pourriture en un cycle sans fin. Si l'une des pierres parvient à l'atteindre, les utilisateurs de la boîte sont blessés comme lui, et leurs blessures subsistent même après la fin de l'expérience d'empathie.



On ne retrouve pas le thème du Mercérisme dans le film, Hampton Fancher l'ayant écarté dès le début, pour la raison qu'il se serait mal prêté à une représentation visuelle, mais aussi parce qu'il aurait fallu beaucoup trop longtemps pour l'intégrer dans le cadre du film.

L'importance de l'empathie, et les raisons pour lesquelles elle fait des êtres humains les bipèdes que nous sommes — motivation profonde de Dick au-delà du thème décrit ci-dessus — a toutefois été maintenue dans le film, même si elle est moins mise en valeur. L'empathie est vraiment le thème central dans « Les Androïdes... », et en avoir ou pas est la seule chose qui différencie réellement les Humains et les Androïdes. Dans le roman, l'empathie entre également en ligne de compte dans le désir impérieux de posséder un véritable animal vivant, qu'éprouvent les êtres humains. La Terre étant maintenant un endroit tellement solitaire et désespéré, les animaux représentent pour tout le monde à la fois l'espoir et une force vive. Non seulement les androïdes ne ressentent pas ce besoin, mais ils n'éprouvent pas non plus les sentiments nécessaires pour maintenir un animal en vie et en bonne santé. Tous les actes de Rick Deckard sont motivés par son besoin pressant de gagner assez d'argent pour pouvoir s'acheter un animal. Il est incapable d'accepter la tricherie de posséder un animal de substitution, une réplique électrique, anatomiquement parfaite, mais « morte ».

Cet aspect du caractère de Deckard, aussi bien que l'exploration de la nature véritable de l'empathie, et, en fait, de l'Humanité, constituent la « matière » même des « Androïdes... ». Lorsque Deckard analyse ses sentiments, il découvre qu'il y a bien peu de différence entre les humains et les androïdes. C'est seulement après avoir tué les androïdes renégats qu'il s'aperçoit enfin que tout, même un animal électrique, possède une vie propre à laquelle il a droit.

Bien qu'il simplifie bon nombre des thèmes du roman, pour des raisons inhérentes au passage à l'écran, *Blade Runner* explore aussi la question de l'Humanité. Même si les méthodes sont différentes, la validité du propos demeure. Qu'est-ce qui fait qu'un rêve humain est « humain », et cette qualité peut-elle être surpassée par une construction artificielle ?

Cependant, pour conserver au film toute la puissance du livre, il fallait insister sur les aspects visuels de l'histoire et sur son potentiel dramatique. *Riche, exotique, pittoresque, parfois cocasse*, sont les termes qui ont été utilisés à différentes étapes par les producteurs pour définir *Blade Runner*. Il est très concevable que Dick en ait été choqué, et qu'il ait perçu cela comme une « destruction » de son roman.

Heureusement, par la suite, un nouveau projet de scénario — réécrit par David Peoples — devait être soumis par le Studio à Dick, dont il reçut l'« imprimatur ».

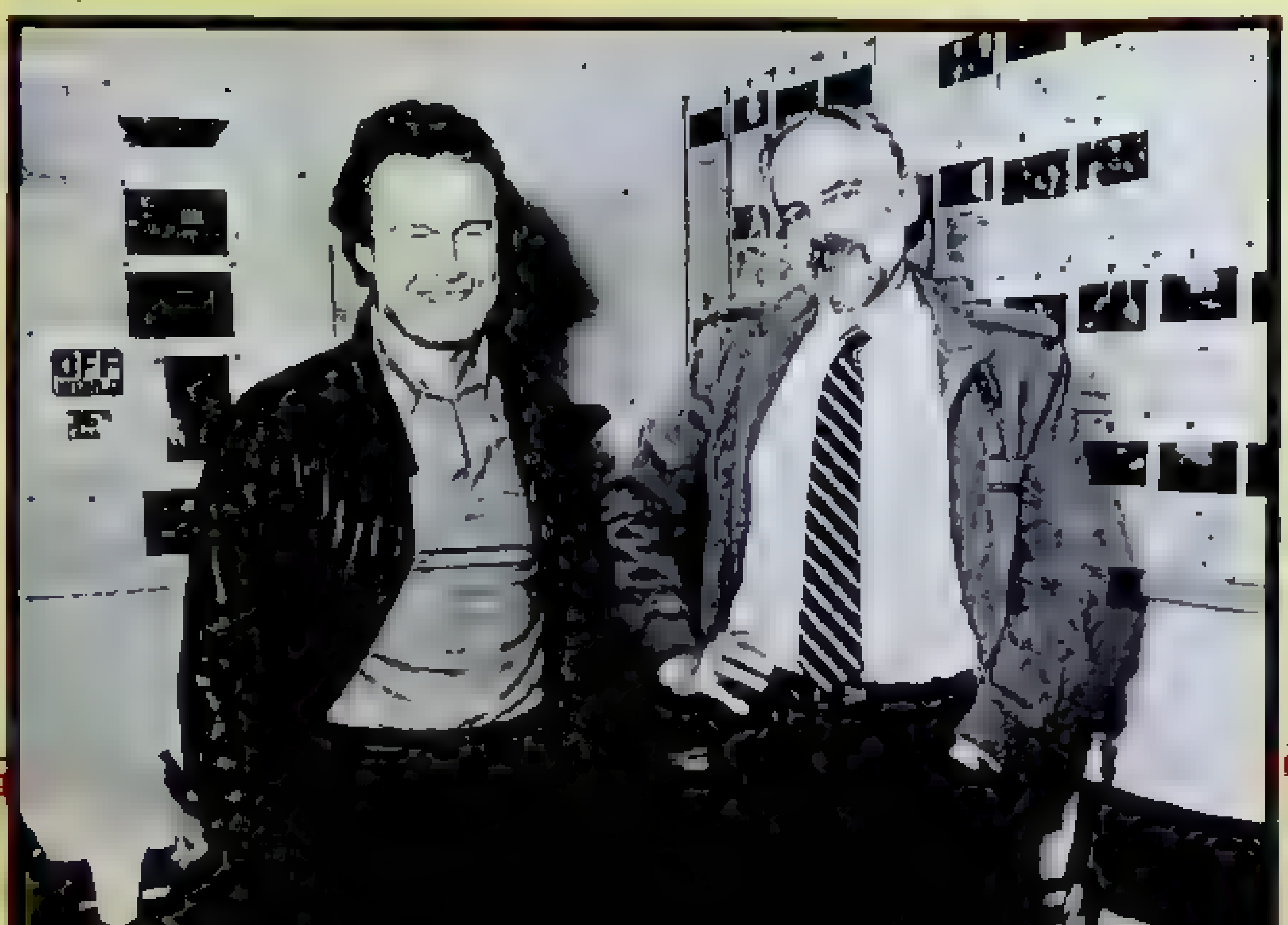
Les principaux protagonistes concernés par l'écriture de *Blade Runner* sont Philip K. Dick, Hampton Fancher et David Peoples.

ENTRETIEN AVEC

PHILIP K. DICK

L'ultime interview du visionnaire le plus audacieux de la science-fiction, qui nous parle de Blade Runner, de ses voix intérieures, et des tentations d'Hollywood.

Ridley Scott et Philip K. Dick



Philip K. Dick devrait devenir un nom connu de tous — à Hollywood tout au moins — avant la fin de l'année. Grâce à l'adaptation de son roman de SF « Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? », ainsi qu'au projet des studios Disney concernant *Total Recall*, inspiré de « We Can Remember it for you Wholesale » ce sont trente années de travail remarquable qui vont à nouveau être portées à l'attention du public.

Dick n'a jamais été sous-estimé par ses pairs. Dans « Visions Dangereuses », Harlan Ellison écrivait « Grâce à son imagination, Dick nous a révélé une terre inconnue aux dimensions extraordinaires ». Brian Aldiss a comparé l'humour noir de Dick à ceux de Dickens et Kafka. Quant à Norman Spinrad, il affirme dans son introduction à « Dr Bloodmoney » que « d'ici 50 ou 100 ans, Dick pourrait bien être considéré comme le plus grand romancier américain de la seconde moitié du XXe siècle ».

Depuis son premier livre (« Loterie Solaire ») jusqu'au plus récent (« L'Invasion Divine »), Philip Kendred Dick nous dépeint un ensemble de tentatives de tous genres ayant pour finalité de dissiper les illusions qui empêchent l'humanité d'avoir une existence véritable, de se différencier réellement des androïdes. Son génie associe des personnages mémorables à des situations paradoxales, riches en questions philosophiques. Mais il est impossible de décrire en quelques phrases le plaisir que l'on ressent à la lecture de ce mélange éclectique.

A la fin des années 60, Dick commença à s'intéresser de plus en plus aux différents stades de conscience induits par la drogue. Mais il termina son roman « Le Dieu Venu du Centaure », que l'on a

Note : Quand John Boonstra réalisa cette interview avec Philip K. Dick, il était loin de se douter que ce pourrait bien être la dernière que donnerait l'écrivain. Dick faisait preuve de beaucoup d'optimisme et se montrait impatient d'assister à la première de *Blade Runner*, réalisé d'après un de ses romans. L'introduction de Boonstra — que nous n'avons pas modifiée — reflète bien l'état d'esprit de Dick. Fin février, celui-ci subit une grave attaque ; il mourut le 2 mars au matin dans un hôpital californien. Sa mort rend cet entretien particulièrement poignant, notamment pour le ton plein d'espoir sur lequel il se termine.







Créés par Charles Knode et Michael Kaplan, les costumes futuristes reflètent une volonté de crédibilité, doublée d'un sentiment de nostalgie pour les années 40. Afin d'éviter les clichés inhérents à nombre de films de SF, et renforcer l'impression de réalisme, ils ont été dessinés dans un style fonctionnel et dotés d'une apparence « délavée ».







Croquis de Charles Knode, costumier attitré des Monty Python



souvent cité pour avoir été écrit sous l'influence du LSD, avant de goûter — de façon très modérée d'ailleurs — aux hallucinogènes. De même, quelques-uns des romans les plus anciens de Dick, « The Cosmic Puppet » et « L'Œil dans le Ciel », laissent présager de ses récentes visions — visions qu'il a décrites et dont il s'est servi comme base pour ses derniers romans de SF. Dick affirme qu'une conscience supérieure — qui pourrait être l'hémisphère droit libéré de son cerveau, ou une entité extra-terrestre ou angélique — a pris temporairement contrôle de son corps et a modifié sa vie en profondeur. Cette entité lui révéla des choses vérifiables qui, en un cas, lui permirent de diagnostiquer chez son fils une malformation de naissance qu'il ne soupçonnait pas

Les 34 romans de Dick et ses 6 recueils de nouvelles sont d'une qualité si constante qu'il paraît honteux de vouloir en isoler un. Mais si je devais en sélectionner six, je choisirais « Dr Bloodmoney », qui traite de la guerre nucléaire et des possibilités psioniques d'un humanoïde nommé Hoppy ; « Glissement de Temps sur Mars », où un enfant artiste bouleverse la vie quotidienne des habitants de la misérable colonie martienne ; « Le Temps Désarticulé », avec Ragle Gumm, qui se trouve être le pivot de la civilisation occidentale, inconscient de son rôle ; « Confessions d'un Barjo », un roman sur un amour dévastateur perçu à travers l'esprit déformant d'un imbécile ; enfin « SIVA » et « L'Invasion Divine », qui décrivent le retour de Dieu sur cette terre après son absence inquiétante.

« SIVA » a lieu dans un contexte actuel semblable au nôtre, à cela près que le personnage central

Un premier concept pour la police de Los Angeles. Le masque n'apparaît pas dans le film (voir ci-dessus)



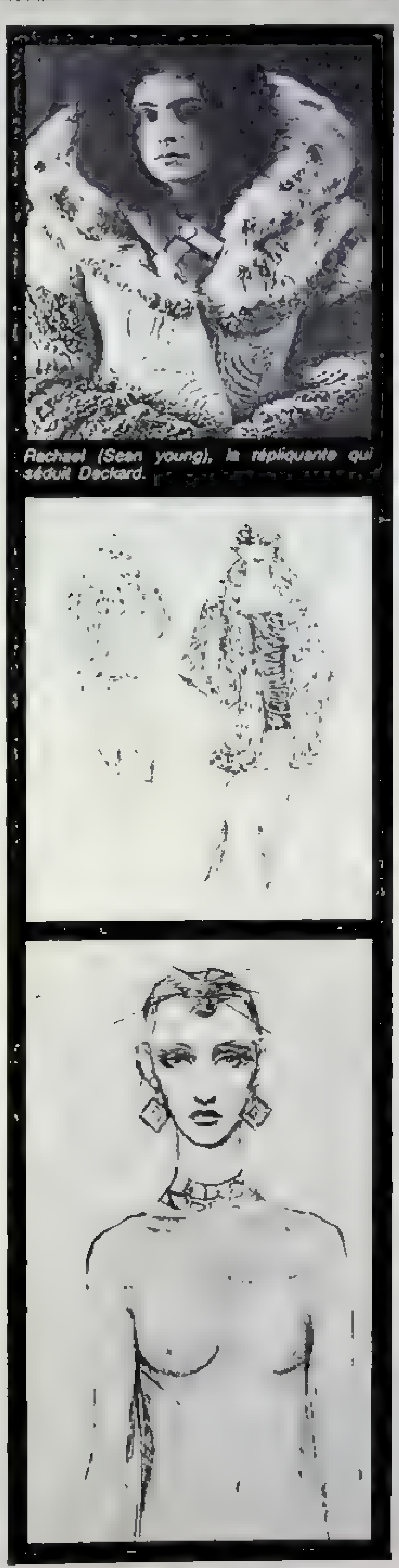
part du principe que l'Empire Romain n'est pas terminé. C'est cette révélation qui envoie Horselover Fat, un fou ou un illuminé, à la recherche du nouveau messie, une petite fille de deux ans. Ce tour de force ne contient qu'un seul passage tendant à se rapprocher de la SF traditionnelle : lorsqu'il y est fait état d'un film contenant des informations codées à propos du Messie. Le livre a été construit à partir de l'intrigue de ce film. « L'Invasion Divine » transpose les thèmes de « SIVA » dans un futur de SF moins déroutant, avec des vaisseaux spatiaux et des changements sociaux. Le Dieu de l'Ancien Testament apparaît sous les traits d'un jeune garçon qui doit se débarrasser de son amnésie (un concept du nom d'« anamnesis » qui a une importance fondamentale dans l'œuvre récente de Dick), dans le but de vaincre les forces qui maintiennent la terre dans l'illusion. Le jeune garçon est accompagné de son « père » trop humain Herb, du prophète Elie et d'une chanteuse pop ressemblant curieusement à Linda Ronstadt, la chanteuse favorite de Dick.

Il semble cependant injuste de n'isoler que six romans de Dick. Je ne puis exclure « Ubik » et son monde de formes dégénérées, ou « Le Maître du Haut Château », qui a remporté le prix Hugo, et nous présente un monde où l'Allemagne nazie contrôlerait la moitié Est des Etats-Unis, et le Japon la moitié Ouest, après leur victoire. Ou « Les Clans de la Lune Alphane ». Ou l'éloge amère de la culture issue de la drogue, « Le Prisme du Néant ».

LES ANGOISSES DE PHILIP K. DICK

Votre prochain roman, « The Transmigration of Timothy Archer », n'est pas un roman de science-fiction puisqu'il est fondé sur la mort mystérieuse de votre ami Bishop James Pike dans le désert. Il a été dit que vous avez préféré écrire ce livre plutôt que de faire l'adaptation de *Blade Runner* en roman. Pourquoi avoir délaissé un best-seller au profit de ce roman aux thèmes religieux ?

Avec *Blade Runner*, les sommes en jeu auraient été très importantes et les responsables de la production m'ont même offert une part des revenus du merchandising. Mais ils réclamaient le retrait du roman original « Les Androïdes rêvent-ils de Moutons Electriques ? » en faveur du roman basé sur le scénario. Mon agent calcula à l'époque que si j'écrivais ce roman, je gagnerais


Rachael (Sean young), la réplicante qui séduit Deckard.

400 000 dollars contre seulement 12 500 dollars si nous choisissions de rééditer le roman original.

Les gens de *Blade Runner* m'ont demandé avec insistance d'écrire cette « novélisation », ou du moins d'autoriser que quelqu'un — comme Alan Dean Foster par exemple — le fasse. Mais nous pensions que l'original était un bon roman, et je ne voulais pas écrire une « novélisation » bon marché. De plus, j'avais très envie d'écrire « Timothy Archer ».

Nous sommes donc restés fermes sur nos positions. Les gens de *Blade Runner* prirent très mal la chose, au point qu'ils nous menacèrent de nous retirer les droits d'utilisation du logo. Ainsi nous ne pourrions plus dire : « le roman dont est tiré *Blade Runner* », et ne pourrions que reproduire les photos du film.

Finalement, nous sommes arrivés à un accord. Nous allons ressortir le roman original. Et j'ai écrit « The Transmigration of Timothy Archer ».

Pour ce dernier roman, l'avance que je perçois est très modeste. Elle n'est que de 7 500 dollars, ce qui est le minimum actuellement. C'est parce que je n'ai presque rien écrit en dehors de la SF. Je ne suis pas connu. Et on me paie de la même façon qu'un nouvel écrivain dans ce domaine. Mon contrat porte sur deux livres, dont l'un est un roman de science-fiction, qui me rapporte exactement trois fois plus que « Timothy Archer ».

Avez-vous commencé le roman de SF ?

J'ai fait deux synopsis. Je vais probablement les fondre pour n'en faire qu'un roman. C'est ainsi que j'aime travailler : écrire deux histoires différentes puis les fondre en un livre. C'est de là que je tire mes idées d'intrigues multiples. J'aime ce travail de collage, de synthèse.

Ma date limite pour le second roman est le 1er janvier 1983, ce qui me laisse du temps. Pour l'instant, je suis trop fatigué physiquement pour taper à la machine. J'ai le sentiment que ce sera également un bon livre. Son titre est « The Owl in Daylight ».

Simon et Shuster désiraient publier d'abord « Timothy Archer », et je voulais aussi l'écrire en premier. Bien sûr j'ai peut-être commis une grosse erreur, et il se peut que le roman se vende très mal. Il est possible que j'aie perdu la faculté d'écrire un roman littéraire, si toutefois j'ai jamais possédé une telle faculté. Cela fait plus de 20 ans que je n'ai rien écrit d'autre que de la SF, et il n'est pas du tout évident que je sois capable d'écrire une œuvre de fiction littéraire de qualité. C'est une question sans réponse, un facteur X. Il se peut que j'aie refusé 400 000 dollars pour me retrouver sans rien du tout au bout du compte.

« L'UNIVERS DE « BLADE RUNNER » EST CELUI DANS LEQUEL JE VIS, OU DANS LEQUEL IL ME SEMBLE VIVRE »

Je ne considère pas « SIVA » comme un roman de SF. Il aurait pu être publié sans faire référence au genre. Je suis certain que l'étiquette SF a permis de mieux le vendre, mais c'est un roman très littéraire, que l'on pourrait tout au plus qualifier de SF marginale.

Je dirais que « SIVA » est un roman picaresque, de la SF expérimentale. « L'Invasion Divine » possède une structure de science-fiction très conventionnelle, qui le rapproche de la fantaisie ; on n'y trouve aucun appareil expérimental de quelque sorte que ce soit. « Timothy Archer » n'est en aucun cas de la science-fiction. L'histoire commence le jour de l'assassinat de John Lennon, puis continue avec des flashbacks. Cependant, ces trois romans forment une trilogie centrée autour d'un theme de base. Il s'agit-là de quelque chose que j'estime très important en ce qui concerne le développement organique de mes idées et de mes préoccupations dans ce que j'écris. Pour moi, il aurait donc été désastreux d'un point de vue artistique de me détourner de ma trilogie pour écrire ce roman à quatre sous tiré de *Blade Runner* — un produit entièrement commercial destiné aux enfants de douze ans. Néanmoins, sur le plan financier, comme mon agent me l'a expliqué, j'aurais été à l'abri du besoin jusqu'à la fin de mes jours. Mais je ne crois pas que mon agent pense qu'il me reste longtemps à vivre.

C'est comme dans « L'Enfer » de Dante. Un écrivain arrivant en enfer est condamné à réécrire tous ses romans — ou du moins les meilleurs — et à en faire des produits de consommation pour adolescents, pendant l'éternité. C'est une horrible punition ! Le fait que cela m'aurait rapporté beaucoup d'argent montre le grotesque de la situation. Quand on m'offre des sommes astronomiques, cela me laisse relativement indifférent. J'ai un style de vie proche de celui d'un ascète. Je n'ai ni désirs matériels ni dettes. J'ai terminé de payer mon appartement, de même que ma voiture et ma chaîne stéréo.

Au moins, de cette façon, j'essaie d'écrire le meilleur livre dont je sois capable — et si j'échoue, j'aurai quand même fait de mon mieux. Je crois que chacun doit toujours faire de son mieux en tout, qu'il s'agisse de réparer des chaussures, conduire un bus, écrire des romans ou vendre des fruits. Il faut faire de son mieux, et si on échoue, eh bien on peut toujours rejeter la faute sur sa mère, je pense.

Comment comparez-vous la trilogie de « SIVA » au restant de votre œuvre ?

Je n'ai pas retenu la première version de « SIVA ». C'était une histoire très conventionnelle, qui apparaît dans le livre terminé sous la forme du film. J'ai cherché un modèle qui apporte quelque chose de nouveau à la SF, et il m'est venu à l'idée de revenir au roman picaresque, de faire de mes personnages des êtres picaresques, des voyoux, et d'écrire l'histoire à la première personne, avec une intrigue assez lâche. J'ai le sentiment que le roman picaresque convient extrêmement bien à notre époque, notamment « The Ginger Man » de Donleavy et « The Adventures of Augie March » de



Une danseuse exotique deviendra la première victime de Deckard.

Saul Bellow. Je considère ce style comme une forme de protestation comme une répudiation du roman bourgeois, plus structuré, qui a connu tant de succès.

Je remets de l'ordre dans ma vie en ce moment. J'ai connu 10 années très intéressantes qui ont débuté en 1970 quand, à ma plus grande surprise, ma femme me quitta pour aller vivre avec un Black Panther. A la suite de cela, j'ai vraiment touché le fond. Je me suis



retrouvé dans la rue complètement abasourdi, je suis tombé dans le ruisseau. J'étais très bourgeois. J'avais une femme et un enfant, j'étais en train d'acheter une maison, je roulais en



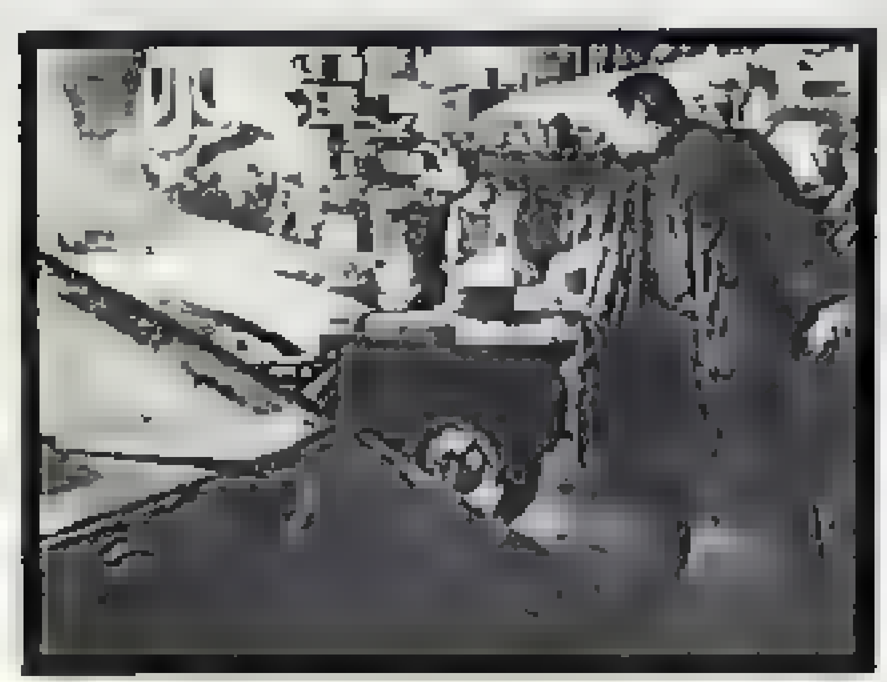




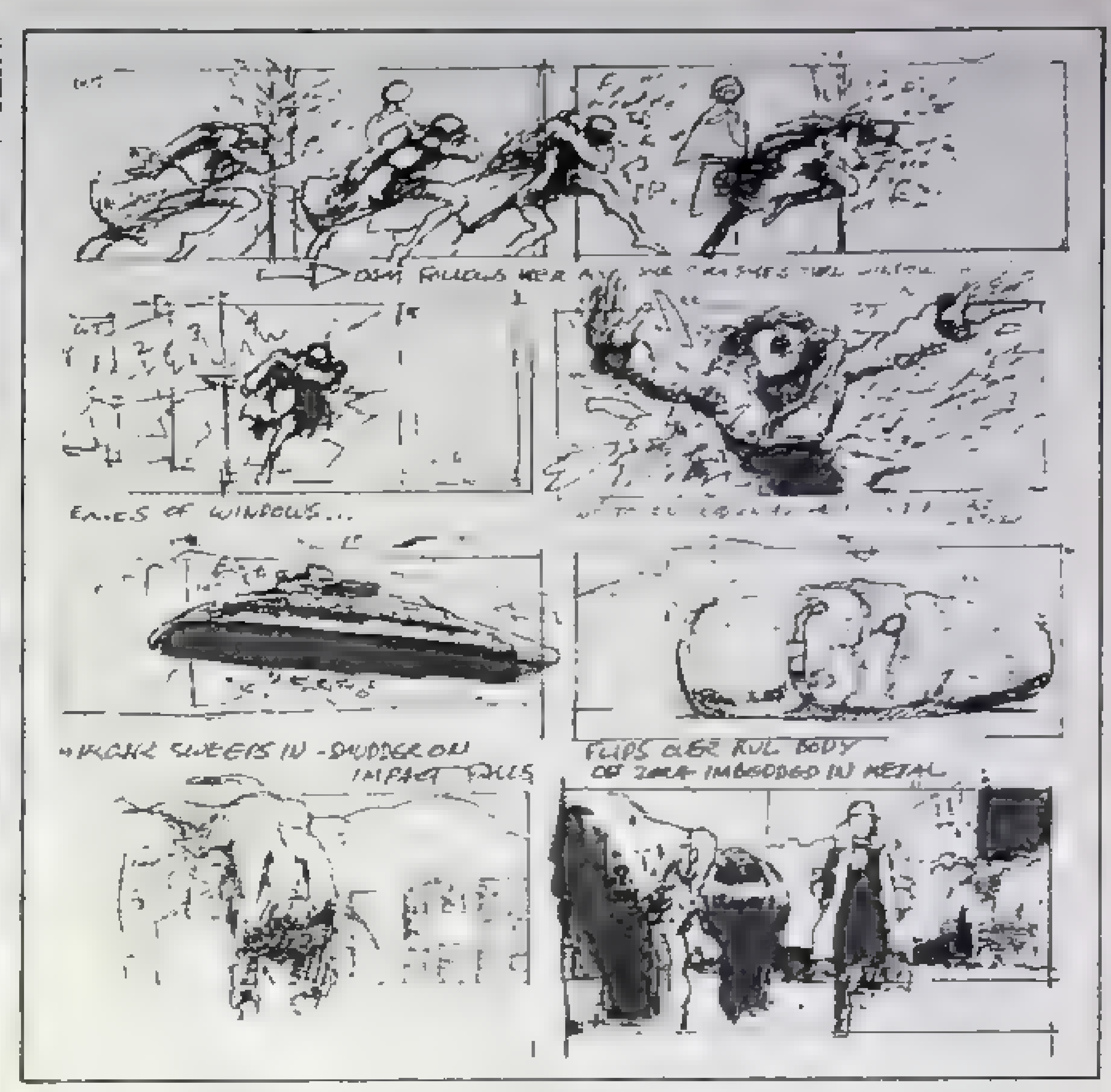
Buick et je portais costume et cravate. Soudain, ma femme me quitta et je me retrouvai dans la rue, avec des gens de la rue. Et après que je m'en sois sorti péniblement, je me suis dit : « J'ai des informations de première main à propos desquelles j'aimerais écrire. Je vais utiliser ma propre vie pour en faire un roman. » C'est ce que j'ai fait dans « Le Prisme du Néant ». Mais, ce livre terminé, je ne savais plus quoi écrire. J'ai mis longtemps avant de sentir vers quoi je devais m'orienter.

Auparavant, je considérais les gens du point de vue de l'artisan. J'ai travaillé pendant 8 ans dans le commerce de détail. J'ai été gérant d'un des plus importants magasins de disques de la côte Ouest dans les années 50, et j'ai travaillé dans un magasin de réparation de radios lorsque j'étais au lycée. J'avais tendance à voir les gens en tant que « réparateur de télévision », « vendeur », etc. A la suite de mon expérience dans la rue, j'ai changé d'optique. Pour moi, tous les individus sont devenus des voyoux. Pas des voyoux sympathiques, mais des voyoux sans scrupules prêts à vous brutaliser à tout moment pour n'importe quelle raison. Je les trouvais absolument fascinants.









Fin de la sequence, sous forme de story-board

Les gens de cette sorte ne sont pas représenté de façon adequate dans les œuvres de fiction.

Il me semble parfois que le monde tout entier est un roman de SF, mais un roman triste. J'ai souvent l'impression de vivre dans le futur décrit dans les livres d'il y a 15 ans. Je me demande ce qu'il en est pour vous qui avez écrit les choses que je lisais quand j'étais adolescent.

Oh, je suis entièrement d'accord avec vous. Après avoir lu « The Transmigration of Timothy Archer », mon agent m'a dit : « Vous savez, dans vos romans de SF, les personnages roulent à bord d'engins appelés « flobbles » et « quibbles », et dans celui-ci ils conduisent des Hondas — mais il s'agit fondamentalement d'un roman de SF. Bien que je ne puisse m'expliquer exactement *comment* cela se fait ».

Tout se passe vraiment comme si le monde rattrapait la SF. Les années ont passé et la disparité, le fossé temporel se sont atténués jusqu'à ne plus exister. Nous n'étions plus en train d'écrire à propos du futur. En un sens, le concept-même de faire une projection dans l'avenir est sans fondement car nous sommes-là, littéralement, dans notre monde véritable. En 1955, quand j'écrivais un roman de SF, je le situais en l'an 2000. Vers 1977, je me suis dit : « Mon Dieu, le monde devient semblable à ces romans que l'on écrivait dans les années 50 ! »

Tout devient réel. C'est pour cela que, à l'intérieur-même de la science-fiction, on a développé un style de romans complètement fantastique, où l'action se déroule sur la planète « Malefoozia » ou « Mordaria », dans une autre galaxie

UNE VOIX INSPIRATRICE...

Et tous les Malefooziens possèdent 18 têtes, parmi lesquelles 16 se livrent à l'acte sexuel. En d'autres mots, pas de relation avec la terre, aucune de ces satires sociales et de ces appréciations que l'on trouve dans des romans comme « Player Piano » de Kurt Vonnegut. Ce livre constitue un parfait exemple. Allez vous promener dans le centre de la ville, entrez dans un bureau d'une grande société, et installez-vous-y, et vous pourrez vous dispenser de lire « Player Piano » !

Dans d'autres interviews, vous avez décrit votre rencontre, en 1974, avec un « esprit transcendentalement rationnel ». Cet « esprit tutélaire » continue-t-il à vous guider ?

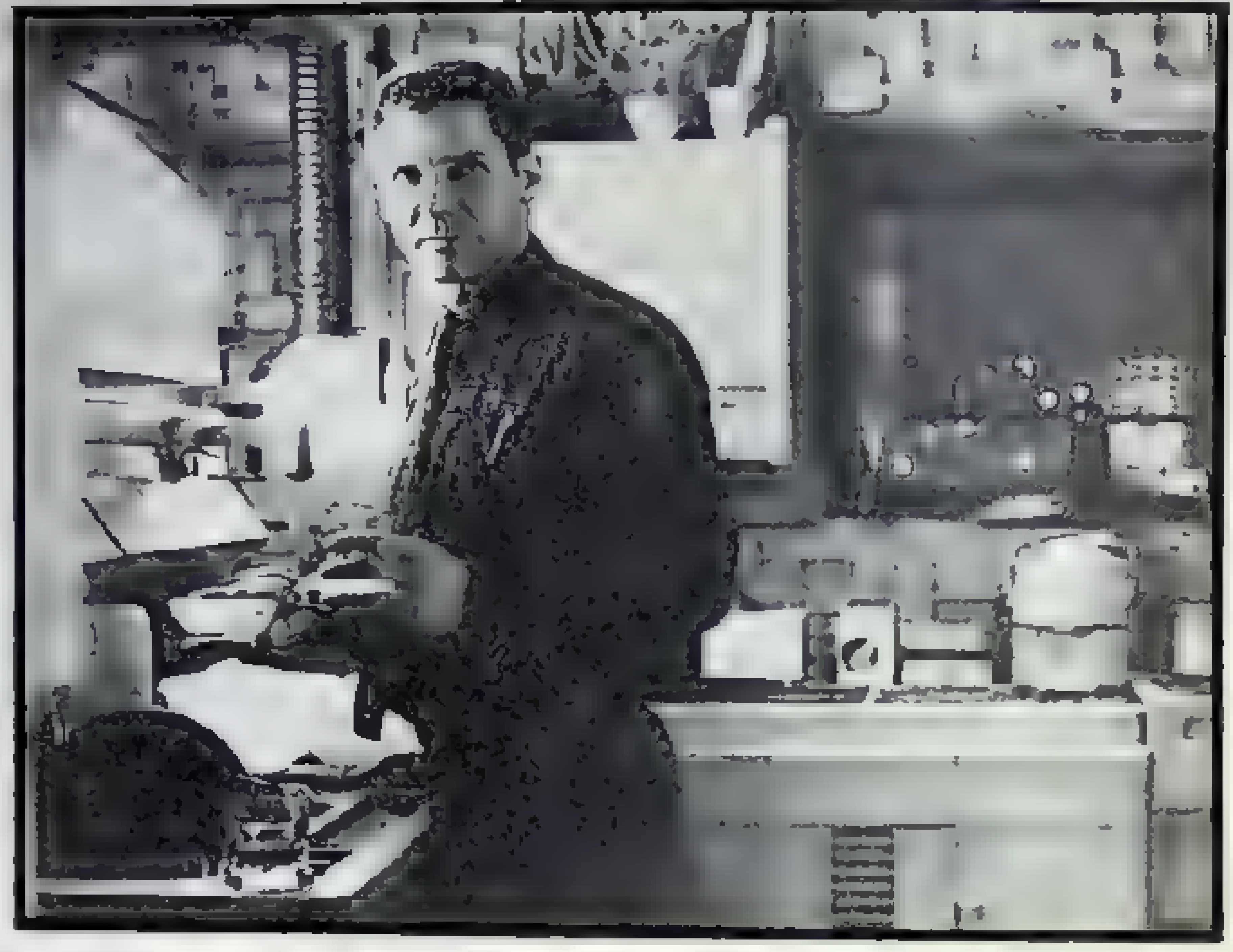
Il ne m'a pas parlé depuis que j'ai écrit « L'Invasion Divine ». La voix qui m'a parlé s'appelle Ruah, un mot qui signifie Dieu dans l'Ancien Testament. C'est une voix féminine qui s'exprime souvent à propos de l'attente du Messie. Elle m'a guidé pendant un certain temps. Elle m'a parlé de façon sporadique depuis que je suis entré au lycée, et je pense qu'elle se manifestera à nouveau si je subis une crise. Elle se limite à quelques phrases succintes que je n'entends que lorsque je m'éveille ou je m'endors. Il me faut être dans un état très réceptif pour pouvoir l'entendre.



Elle donne l'impression de me parler depuis des millions de kilomètres de distance.

Qu'est-ce qui a fait de vous un écrivain ? Vous avez dit que l'argent ne vous motivait pas. Quand avez-vous réussi à vendre votre premier roman, et depuis combien de temps écriviez-vous à cette époque ?

J'ai commencé mon premier roman quand j'avais 13 ans. C'est la pure vérité. J'étais en classe de quatrième et j'avais appris tout seul à taper à la machine. Cela s'appelait « Return to Lilliput ».
J'ai vendu mes écrits pour la première fois en novembre 1951, et mes premières histoires ont été publiées en 1952. Au moment où j'ai passé mon Bac, j'écrivais déjà roman sur roman. Bien sûr, je n'ai pas réussi à en vendre un seul. J'habitais à Berkeley, où une sorte de pression ambiante incitait à écrire des choses littéraires. Je connaissais toutes sortes de gens qui écrivaient des romans de ce genre. Je connaissais quelques-uns des meilleurs poètes d'avant-garde de la région de San Francisco : Robert Duncan, Jack Spicer, Philip Lamantia, etc. Ils m'ont tous encouragé à écrire, mais pas à écrire de la science-fiction ni quoi que ce soit qui puisse se vendre. Mais moi, je voulais vendre et je voulais écrire de la science-fiction. Mon plus grand rêve était de pouvoir écrire à la fois des romans littéraires et de science-fiction. Cela n'a pas marché de cette façon. Je lisais beaucoup d'ouvrages de philosophie à cette époque. Un jour, ma femme revint de l'université et me demande ce que j'étais en train de lire. Je lui répondis que c'était « The Guide for the Perplexed » de Moses Maimonides. Elle me rétorqua : « J'ai mentionné cela à mon professeur, et il pense que tu es probablement le seul être humain à la surface de cette planète qui, à cet instant, soit en train de lire un livre de Moses Maimonides ». J'étais simplement assis là en train de manger un sandwich au jambon et de lire. Cela ne me paraissait pas particulièrement bizarre.









« Je vois « Blade Runner » comme une histoire d'amour, bien plus que comme un film de SF » (Sean Young)

Rutger Hauer, vedette n° 1 du cinéma hollandais



« LE SCENARIO FINAL EST UN DES MEILLEURS SCRIPTS QU'IL M'AIT ETE DONNE DE LIRE »

Vous faites mention d'une de vos épouses. Je sais que vous avez été marié deux fois...

Au moins. Il y en a eu davantage. Cela m'ennuie beaucoup de dire combien. Ce ne fut qu'une longue succession de divorces, tous issus de mariages contractés à la légère. J'ai conservé de bonnes relations avec mes anciennes femmes. En fait, ma dernière femme — elles sont si nombreuses que je dois leur donner des numéros — et moi sommes restés très très bons amis. J'ai trois enfants. Le plus jeune a 7 ans, et elle l'amène ici très souvent.
Mais la raison de l'échec de mes mariages est mon attitude quand j'écris. Je deviens comme Beethoven : complètement belliqueux, et défensif à l'égard de ma vie personnelle. Il est très pénible de vivre avec moi quand j'écris.

Vous avez dit que beaucoup de vos personnages sont des adaptations déguisées de gens que vous avez connus personnellement.

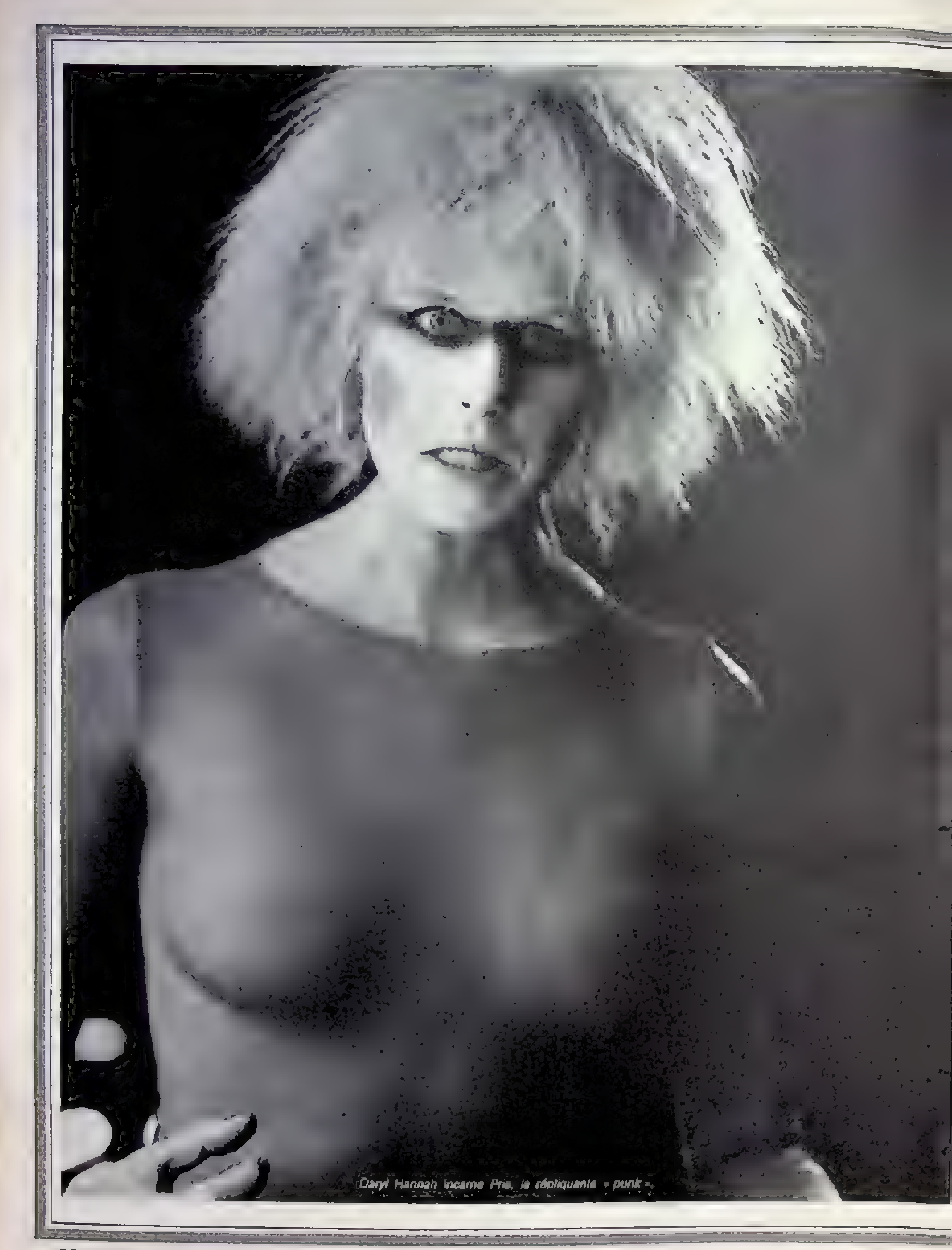
C'est vrai.

Quelle a été leur réaction ?

Ils me détestent ! Ils aimeraient me découper en morceaux ! Je m'attends à ce qu'un jour ils me tombent dessus et me donnent une bonne raclée.
Je pense que, pour développer des personnages, il est nécessaire de s'ins-



« Lorsque j'ai vu les premières photos de Rutger Hauer dans le rôle de Batty, j'ai eu l'impression de voir un de ces surhommes nordiques, une de ces brutes blondes qu'Hitler rêvait de créer en laboratoire » (Philip K. Dick).


Daryl Hannah incarne Pris, la répliquante « punk ».

pirer d'individus réels. Il n'existe pas de personnage qui jaillisse du néant. Les personnes réelles vous fournissent des guides, mais ne sont évidemment pas transposées entièrement. Ce que j'écris est de la fiction, pas du journalisme.
La chose la plus importante à transposer est la façon dont les gens parlent, dont ils rythment leur phrase en anglais. Ces petits maniérismes, le choix des mots qu'effectue chacun, sont les choses auxquelles je prête le plus d'attention.

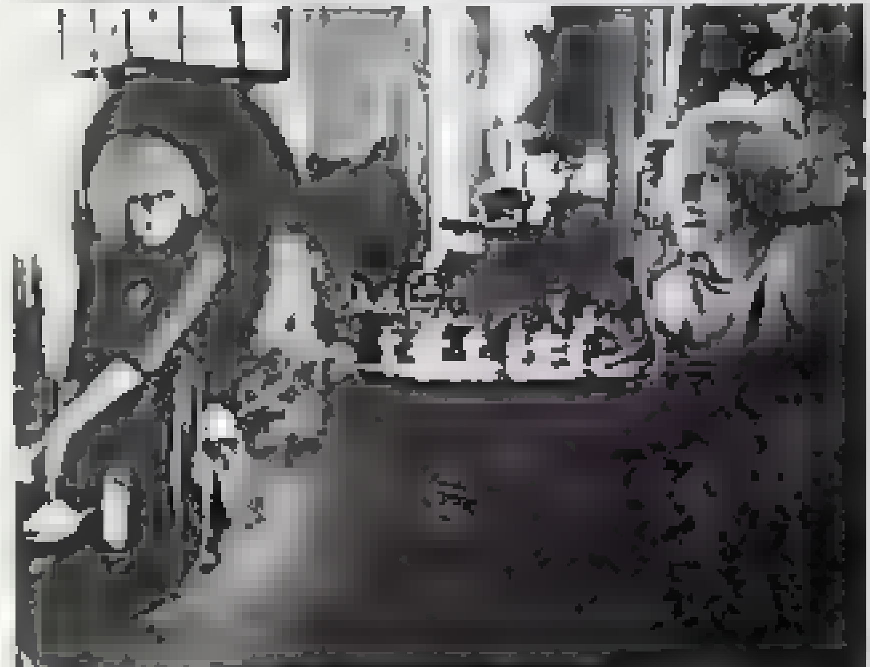
Nous avons parlé de vos romans de science-fiction et de ceux de type plus « classique ». Mais que dire de vos écrits fantastiques ? Avez-vous jamais écrit pour la *Twilight Zone* ?

Non, mais cela m'aurait plu. J'ai fait quelques scénarios d'émissions de radio pour le « Mutual Broadcasting System », et j'ai écrit des histoires tirées du fantastique à leur intention.
Je me mens toujours en me disant que je n'ai pas réellement envie d'écrire du fantastique, mais le passé est contre moi. Le passé montre que, à l'origine, je m'intéressais essentiellement au fantastique du style de *The Twilight Zone*, c'est-à-dire un fantastique situé dans le présent. Mais il était inconcevable de gagner sa vie avec ce genre de chose, alors que c'était possible en écrivant de la science-fiction. En 1953, il y avait quelque chose comme 13 magazines de science-fiction, et, au mois de juin de cette année-là, j'avais des histoires publiées simultanément dans 7 d'entre eux, toutes des histoires de science-fiction. J'ai publié 30 histoires en 1953.

Pourquoi avez-vous temporairement arrêté d'écrire à la fin de cette decade ?

En 1959, le domaine de la science-fiction s'était totalement effondré. Le nombre de lecteurs avait diminué au point de ne plus être que de 100 000. Pour vous montrer combien c'est peu, « Loterie Solaire » à lui seul s'était vendu à 300 000 exemplaires en 1955. Beaucoup d'écrivains avaient abandonné la science-fiction. Nous ne pouvions plus en vivre. Je m'étais mis à travailler dans la joaillerie avec ma femme. Je n'aimais pas cela. Je n'avais aucune disposition. Ma femme, elle, avait du talent. Elle continue encore maintenant à créer des bijoux ; elle fait des choses splendides qui se vendent dans des magasins comme Neiman-Marcus. C'est du grand art. Mais moi, je ne pouvais rien faire d'autre que de polir les pierres.
Un jour, j'ai décidé que je ferais mieux de lui dire que j'étais en train d'écrire un roman, comme cela je ne devrais plus continuer à polir des bijoux toute la journée. Je me suis installé dans un petit bungalow que nous possédions, avec ma machine à écrire portative à 65 dollars, made in Hong-Kong, dont la touche « e » était coincée. Je commençai avec un simple nom écrit sur un bout de papier, « Mister Tagomi », rien d'autre. J'avais lu beaucoup de livres de philosophie orientale, sur le Bouddhisme Zen et le « I Ching ». A l'époque, c'étaient les choses à la mode à Marin County. Je m'y suis lancé à fond. C'était ça ou retourner polir les bijoux. Quand le manuscrit fut terminé, je le montrai à ma femme. Elle me dit : « Ça n'est pas mal, mais tu n'en tireras jamais plus de 750 dollars. Je ne pense vraiment pas que ce soit la peine de le soumettre à ton agent. »







« Dès le départ, nous avions décidé de bannir le mot « androïde » qui prête à confusion et qui a été beaucoup trop employé, souvent à mauvais escient. Nous avons donc introduit le terme de « répliquant », qui désigne une créature artificielle, d'apparence entièrement humaine, constituant l'aboutissement suprême de la technologie génétique » (Ridley Scott).

Je me suis dit que je n'avais rien à perdre, et « Le Maître du Haut-Château » fut acheté par Putnam pour 1 500 dollars, ce qui n'était pas tellement plus que ce qu'elle avait prédit. Ce livre obtint d'excellentes critiques. Son

BLADE RUNNER

succès est en partie attribuable au fait qu'il eut la chance d'être sélectionné par le Club du Livre de Science-Fiction. S'il ne l'avait pas été, il n'aurait pas remporté le prix Hugo car son tirage aurait été trop faible.
Je dois admettre que cela faisait des années que je pensais à écrire un roman sur un monde alternatif où l'Axe aurait gagné la Seconde Guerre Mondiale. J'ai commencé à écrire sans posséder de notes écrites, mais j'avais effectué sept années de recherche à l'université de Berkeley. J'y avait consulté des documents de la Gestapo (j'avais quelques connaissances en allemand) marqués « Reservé aux instances supérieures de la police ».
J'ai dû structurer les décisions que les Nazis auraient dû prendre ainsi que les changements historiques qui leur auraient permis de gagner la guerre. Cela a donné une longue liste d'événements qui aurait dû se produire, et qui ne figurent pas tous dans « Le Maître du Haut-Château ». Pour vous donner un exemple, il aurait fallu que l'Espagne permette aux Allemands de traverser son territoire en partant de la France pour prendre Gibraltar et fermer la Méditerranée. L'issue de cette guerre n'a pas été aussi incertaine qu'on l'a cru. Il n'est pas si simple de vaincre la Russie — c'est une chose que certains personnages de l'histoire ont apprise. J'espère que nous ne sommes pas également sur le point de nous en rendre compte.

Revenons à *Blade Runner*. Qu'est-ce qui vous a fait changer radicalement d'attitude envers cette production ?

Vous savez, j'ai été *tellement* dégoûté par Hollywood. Et vice-versa d'ailleurs. Mon insistance à vouloir ressortir le roman original et à refuser d'écrire une adaptation du film les a rendus furieux. Ils ont fini par admettre que mon attitude était entièrement justifiée, bien que ça leur coûte de l'argent. Ce fut une victoire non seulement des obligations contractuelles mais aussi des principes théoriques.
Et, bien que ceci soit de la pure spéculation de ma part, je pense que cela a eu pour résultat qu'ils se sont davantage inspirés du roman original. Parce qu'ils savaient qu'il serait réédité. Il est donc possible que ce processus de feedback positif ait joué au niveau du scénario. J'ai critiqué le premier scénario de Hampton Fancher de façon si dure, et je me suis montré si franc, que le studio sait que mon attitude présente est sincère, que je ne leur fais pas simplement de la publicité. Parce que, avant, j'étais vraiment furieux et écœuré.
Il y avait de bonnes choses dans le scénario de Fancher. Cela ressemble à l'histoire de la vieille dame qui va chez le joaillier pour faire arranger la monture d'une bague. Et une fois que le joaillier a enlevé la patine des années pour faire



briller le bijou, elle s'écrie : « Mon Dieu, c'est pour sa patine que j'aimais cette bague ! ». D'accord, ils ne s'étaient pas embarrassés des subtilités du livre et lui avaient ôté sa signification. C'était devenu un combat entre des androïdes et un chasseur de primes.

A ce moment-là, je m'imaginais que j'irais à Hollywood, que je serais présenté à Ridley Scott et à Harrison Ford, qui tient le rôle principal, et que j'en resterais complètement abasourdi, les yeux grands comme des soucoupes, comme si j'étais sous hypnose. J'assisterais ensuite au tournage d'une scène. Harrison Ford commencerait par dire : « Baisse ton arme ou tu es un androïde mort ! ». Alors, je bondirais sur le plateau d'effets spéciaux tel une véritable gazelle, je le prendrais à la gorge, et je me mettrais à lui cogner la tête contre un mur. Il ne leur resterait plus qu'à se précipiter vers moi, me jeter dessus une couverture, et demander aux gardes de m'administrer des calmants. Et moi je serais en train de crier : « Vous avez détruit mon livre ! »

Les journaux y consacreraient un entrefilet du style : « Un écrivain obscur a été pris de démence sur un plateau de tournage à Hollywood ; il n'a causé que peu de dégâts, si ce n'est pour lui-même ». On me renverrait à Orange County dans une petite boîte pleine de trous d'aération, et je serais toujours en train de crier.

J'ai commencé à boire beaucoup de scotch. Je suis passé du petit verre au grand verre pour finir avec deux verres à vin de whisky tous les soirs. Le jour de l'armistice, j'ai souffert d'un saignement gastro-intestinal. La cause en était que je buvais du scotch, que j'absorbais constamment de l'aspirine, et que je me

Sebastian, le talentueux et timide généticien (William Sanderson).

faisais du souci pour toute cette histoire. Je me suis dit : « Hollywood va me tuer par télécommande. »

On est toujours hanté par la vision de F. Scott Fitzgerald se faisant pulvériser comme un vulgaire déchet.

Tout cela a changé lorsque vous avez vu le nouveau scénario écrit par David W. Peoples ?

J'ai vu une séquence des effets spéciaux de Douglas Trumbull pour *Blade Runner* aux informations télévisées. Je l'ai reconnu immédiatement. C'était mon propre monde intérieur. Ils l'avaient parfaitement reconstitué.

J'ai écrit à la chaîne de télévision, qui a transmis ma lettre à la compagnie Ladd. Ils m'envoyèrent une copie du scénario modifié. Je l'ai lue sans savoir qu'ils avaient engagé un nouveau scénariste. Je n'arrivais pas à en croire mes yeux ! C'était tout simplement sensationnel — c'était bien le scénario de Fancher, mais il avait été miraculeusement transfiguré, revigoré d'une façon fondamentale.

Après avoir lu le scénario, j'ai parcouru à nouveau le roman. Les deux se complètent si bien que quelqu'un qui a lu le livre aimera le film et quelqu'un qui a vu le film aimera le livre. J'ai été émerveillé de la façon dont Peoples a tiré parti de certaines scènes. Cela m'a fait prendre connaissance de certaines choses à propos de l'écriture que j'ignorais.

Depuis le début, j'avais à l'esprit *The Man Who Fell to Earth*. Ce film constituait le paradigme. C'est pourquoi j'ai été si déçu lorsque j'ai lu le premier scénario de *Blade Runner*, qui représentait l'antithèse absolue de ce qui avait été fait dans *The Man Who Fell to Earth*. En d'autres termes, on avait détruit mon roman. Mais je vis actuellement en plein rêve. Le roman et le scénario sont comme les deux moitiés d'une œuvre d'art transcendée. C'est formidable.

Comme dit mon agent, Russ Galen : « Lorsque Hollywood fait une bonne



Pris, la jeune répliquante au visage angélique.

adaptation d'un livre, c'est un miracle ». Parce que cela ne peut pas vraiment se produire. Ça a été le cas avec *The Man Who Fell to Earth*, et maintenant, l'on suis sûr, avec *Blade Runner*.

Cela fait plaisir à entendre.

Oh, oui. C'est ce qui m'est arrivé de mieux. J'étais miné par l'idée de ce qui était arrivé à mon travail. Je ne voulais pas me rendre à Hollywood, leur parler, rencontrer Ridley Scott. J'étais supposé me rendre à des tas de réceptions, mais j'ai refusé d'y aller. Nous n'étions pas en bons termes.

Le scénario de David W. Peoples m'a fait changer d'attitude. Il collaborait au troisième film de *Star Wars, Revenge of the Jedi*, quand l'équipe de *Blade Runner* lui a montré mon livre et lui a proposé de réécrire le scénario.

Je travaille maintenant en étroite collaboration avec la Ladd Company, et nous nous entendons très bien. En fait, c'est une des choses qui m'ont épuisé. *Blade Runner* m'a tellement enthousiasmé que je n'ai pas pu travailler sur « The Owl in Daylight ».

Il paraît que la première du film sera un gala très traditionnel. Cela signifie que je vais devoir acheter — ou louer — un smoking noir, ce qui ne me plaît pas trop. Ce n'est pas mon style. Je suis plus à l'aise en T-shirt.

Interview réalisée en octobre 1981 par John Boonstra, publiée dans « Twilight Zone », numéro de juin 1982 (800 Second Avenue, New York, NY 10017), et reproduite ici avec l'aimable autorisation de l'auteur et du journal.

L'homme qui lança Blade Runner :

Hampton Fancher

Le co-scénariste Hampton Fancher figure aussi au générique comme producteur exécutif de *Blade Runner*, car c'est lui qui, en 1975, eut l'idée de porter le roman au cinéma.

Fancher est un acteur qui a fait près de 10 films, et que l'on a pu voir dans près d'une centaine de shows télévisés. *Blade Runner* est son premier scénario. Bien que son attention ait été attirée sur le roman de Dick dès 1975, il lui fallut attendre 1978 pour que les droits sur le livre — qui étaient alors sous option — soient de nouveau libres.

Le traitement de Fancher fut contesté après que l'un de ses projets ait été férocement critiqué par Dick.

Dans sa maison de Carmel, en Californie, Fancher nous raconte sa version de la genèse de *Blade Runner* :

Qu'est-ce qui vous a attiré en tout premier lieu dans « Les Androïdes... » ?

J'avais été ce qu'on peut appeler un réalisateur de films latent, mais je n'avais jamais réussi à faire démarrer au niveau du financement quoi que ce soit de ce que j'avais écrit ou de ce que je voulais mettre en scène. Avec les années, j'avais fini par apprendre que le moyen de s'en sortir, c'était de concevoir quelque chose de commercialement faisable, en d'autres termes, de s'associer [illegible]

C'était vers 1975, et j'avais décidé de chercher à acheter les droits de quelque chose de réalisable commercialement ; une sorte de ligne directrice dans laquelle travailler. Je ne suis pas un lecteur de science-fiction, du reste, je ne connais rien à la science-fiction, mais quelqu'un m'avait conseillé de lire « Les Androïdes... », ce que j'ai fait. J'y ai vu une possibilité. Je ne pensais pas l'écrire, ni le mettre en scène. Je me disais seulement que peut-être si je produisais quelque chose comme ça, je serais sur un terrain plus familier avec Hollywood.

Alors j'ai décidé de prendre une option sur le livre. Philip Dick se révéla parfaitement insaisissable. Son agent ne savait même pas où il était. Un jour, tout à fait par hasard, alors que j'avais renoncé à mettre la main sur Dick, j'ai rencontré Ray Bradbury qui m'a donné son numéro de téléphone. Alors je l'ai appelé, mais il n'avait aucune confiance, ni en Hollywood, ni en moi. J'ai rencontré Dick et nous avons eu trois entretiens en l'espace de

... trouvera provisoirement refuge auprès de Sebastian.



quelques semaines. Mais, même alors que nous avions pris contact, il était toujours aussi évasif, et bien que nous ayons sympathisé, je sentais bien qu'il pensait que j'étais un producteur « hollywoodien ». Seulement ce n'était pas le cas : je n'étais qu'un producteur s'efforçant de mettre le truc sur pieds, parce que je sentais que ça pouvait faire un film intéressant. Je n'avais aucune approche du sujet. J'étais assez naïf pour croire qu'il en avait peut être une !

Ça ne nous a menés nulle part, et pour finir, nous avons laissé tomber. Puis, quelques années plus tard, en 78, un de mes amis, Brian Kelly, l'autre producteur exécutif cherchait quelque chose à faire, et je lui ai simplement parlé du livre, en lui disant de le faire s'il y arrivait.

Il y est rapidement parvenu ! Je pense que Dick avait besoin d'argent... Rien à voir avec ce que j'avais enduré. Il a tout simplement appelé l'agent, et dans la journée, les droits étaient à lui ; et pour très peu d'argent, encore !

Brian était un acteur assez connu, qui avait dû renoncer à sa carrière après un accident de moto qui l'avait laissé paralysé du côté droit. Il cherchait quelque chose à faire, et il avait une passion pour les films.

A l'époque, il avait fait deux films en Europe avec Michael Deeley, le producteur. Alors Brian a apporté les droits à Deeley qui a lu le livre et a dit : « Rien à faire ! »

« L'EMPATHIE EST SELON MOI LA CLEF DE VOUTE DE TOUTE L'HISTOIRE »

Ce n'est tout simplement pas le truc que même un professionnel peut facilement imaginer à l'écran. Dick est très ténébreux, et volontairement ambigu dans son écriture, et il faut sans doute être metteur en scène pour voir comment s'en sortir ; je me demandais déjà comment traiter les différents éléments.

Je voyais simplement une chose de laquelle on pouvait beaucoup attendre, et dont je pensais qu'elle exciterait l'imagination : le thème du chasseur de primes pourchassant les androïdes. J'avais adoré l'atmosphère kafkaïenne dans laquelle baigne tout le livre, mais il y avait aussi là-dedans des détails dont je pensais qu'on pourrait en fin de compte faire quelque chose qui me tenait beaucoup à cœur. Je ne me disais pas tout cela, à l'époque, tout au moins, pas consciemment, mais c'est bien ce qui a dû se passer, inconsciemment, pour que je coure autant après !

Mais à ce moment-là ce n'était pas mon problème. J'avais juste « fait une fleur » à mon ami Brian Kelly. Et puis il est revenu me voir et m'a expliqué que Deeley n'aimait pas ça et ne voyait même pas comment on pourrait en faire un film. « Qu'est-ce que je pourrais bien lui raconter ? » m'a-t-il demandé. Et je lui ai dit ce qu'il fallait lui répondre.

Alors il a voulu que je mette tout ça par écrit, et que je jette les grandes lignes de l'histoire, ce que j'ai fait. A la base, c'était le livre, une simplification du roman en 8 pages. Il l'a remis à Deeley, qui a dit non de nouveau. Brian est revenu me voir, désespéré, et je me suis senti coupable de lui avoir en quelque sorte fait jeter 2 000 dollars par la fenêtre.

Et puis Brian m'a imploré d'en faire, sinon le scénario, au moins un projet. J'ai d'abord refusé, puis Barbara Hershey, l'actrice, qui connaissait toute l'affaire, m'a dit que c'était le moyen idéal de venir à bout de ce que j'étais en train d'essayer de faire. Si je croyais que c'était ce que j'avais envie de faire, et si je voulais que ça se réalise, alors, pourquoi ne pas l'écrire ? Alors je me suis mis à poser les jalons du premier projet, de moitié avec Brian.

Les deux premiers projets étaient très voisins des thèmes du roman. L'un des problèmes que l'on peut rencontrer à Hollywood c'est que si ça se lit trop bien, ils ne savent pas quoi en faire ! Mais Deeley en est tombé amoureux et nous avons eu l'impression que ça y était. En plus, nous éprouvions le sentiment d'avoir un producteur très puissant, parce qu'il venait de remporter un Academy Award et que tout le monde racontait plein d'histoires sur lui.

Mais pourtant, tous les studios ne devaient pas dire oui. J'ai compris plus tard qu'ils savaient qu'il y avait quelque chose qui clochait dans ce scénario, que nous étions en train de faire un film que personne ne comprendrait.

projets périmés, c'est Buster Friendly et le traitement que j'en avais fait.

Au départ, c'était l'histoire d'un homme qui s'efforçait de gagner assez d'argent pour s'acheter une vraie chèvre. On trouvait encore ça dans le scénario quand Ridley est arrivé. Tout le monde trouvait ça formidable, mais ça faisait peur à tout le monde ! En fin de compte, j'avais affaire à des gens qui n'avaient pas tous le même attachement pour notre Mère la Terre ! Ce fut une lutte sans merci, qui dura un an ! D'une certaine façon ils ont gagné, mais d'un autre côté, pour moi le procédé éducatif en terme d'écriture en a bien valu la peine. Pour finir, je leur ai proposé un thème beaucoup plus important et qui me tient encore bien plus à cœur, avec l'empathie. C'est une approche bien plus profonde des problèmes de l'Homme.







Pris et Batty et leur seul allié : Sebastian.

Je crois qu'il y a eu 4 ou 5 projets. J'ai perdu ma candeur et j'ai acquis une certaine expérience de ce qu'il fallait, et j'ai adapté des scènes qui se trouvaient déjà dans les premiers projets, en les améliorant.

Est-ce vous, par exemple, qui avez renoncé au thème de la religion, du Mercérisme ?

Je ne crois pas que le Mercérisme ait seulement passé le cap du premier projet. J'avais l'intention de le réintégrer, mais je ne l'ai finalement pas fait parce que je ne savais tout simplement pas quoi en faire.

Ce qui a ensuite disparu, et ça a été terrible pour moi, parce que j'aime toujours ces vieux

Vous voulez dire que, d'un homme qui ne pensait qu'à s'acheter un animal, le personnage de Deckard est devenu celui d'un individu qui se pose la question du bien et du mal ?

Exactement ! C'avait toujours été ce vers quoi je tendais, mais j'ai finalement réussi à le simplifier et à le définir. C'était devenu si bien vers le dernier projet que je me croyais en forme ! Mais je ne pense pas qu'il en subsiste quoi que ce soit dans le film, maintenant.

Ce qui a été peaufiné dans les trois derniers projets, c'est le thème de l'homme qui se

pose des problèmes de conscience — ou du manque de conscience qu'il ressent, et qui s'aperçoit que la chose même qu'il s'efforçait de tuer parce que c'était une machine, était en fait beaucoup moins mécanique que lui ! Et c'était sa propre âme qu'il découvrait en tombant amoureux de la chose qu'il avait l'ordre de tuer. C'était en même temps poignant et dramatique pour lui.

Qu'y a-t-il dans le livre au sujet de l'idée selon laquelle les Humains sont capables d'empathie alors que les Androïdes n'en sont pas capables ?

L'empathie est selon moi la clef de voûte de toute l'histoire. C'est ce qui ouvre la porte à tout le drame. Je n'ai pas encore vu le film, mais n'importe comment, je doute beaucoup qu'on y retrouve quoi que ce soit de tout cela, par suite de mon désaccord avec Ridley.

Comment Ridley est-il arrivé dans l'affaire ?

Je pense qu'on devait en être au quatrième projet quand un metteur en scène formidable est venu travailler dessus pendant un moment, mais il y a eu des problèmes avec le studio avec lequel nous étions à l'époque en cours de négociations, Universal. C'était Robert Mulligan, que je respectais beaucoup et avec lequel il était très agréable de travailler. Nous avons fait un projet ensemble, mais nous ne sommes pas arrivés à un accord financier avec Universal. Alors Mulligan nous a quittés, et puis c'est nous qui avons quitté Universal. Ils ne s'étaient pas encore engagés, et ils voulaient que ça finisse bien... chose dont Mulligan et moi ne voulions pas entendre parler ! Pour finir, on m'a dit de continuer et de faire ce qu'on me demandait, qu'on pourrait toujours revenir en arrière après.

Alors je me suis vraiment régalé en écrivant pour une fois un projet qui finissait bien, en quelque sorte. Mais ça n'a servi à rien. Juste à ce moment-là, Ridley, auquel on avait envoyé un scénario et qui l'avait aimé mais n'avait pas envie de refaire un film de science-fiction, a changé d'avis et a décidé de le faire.

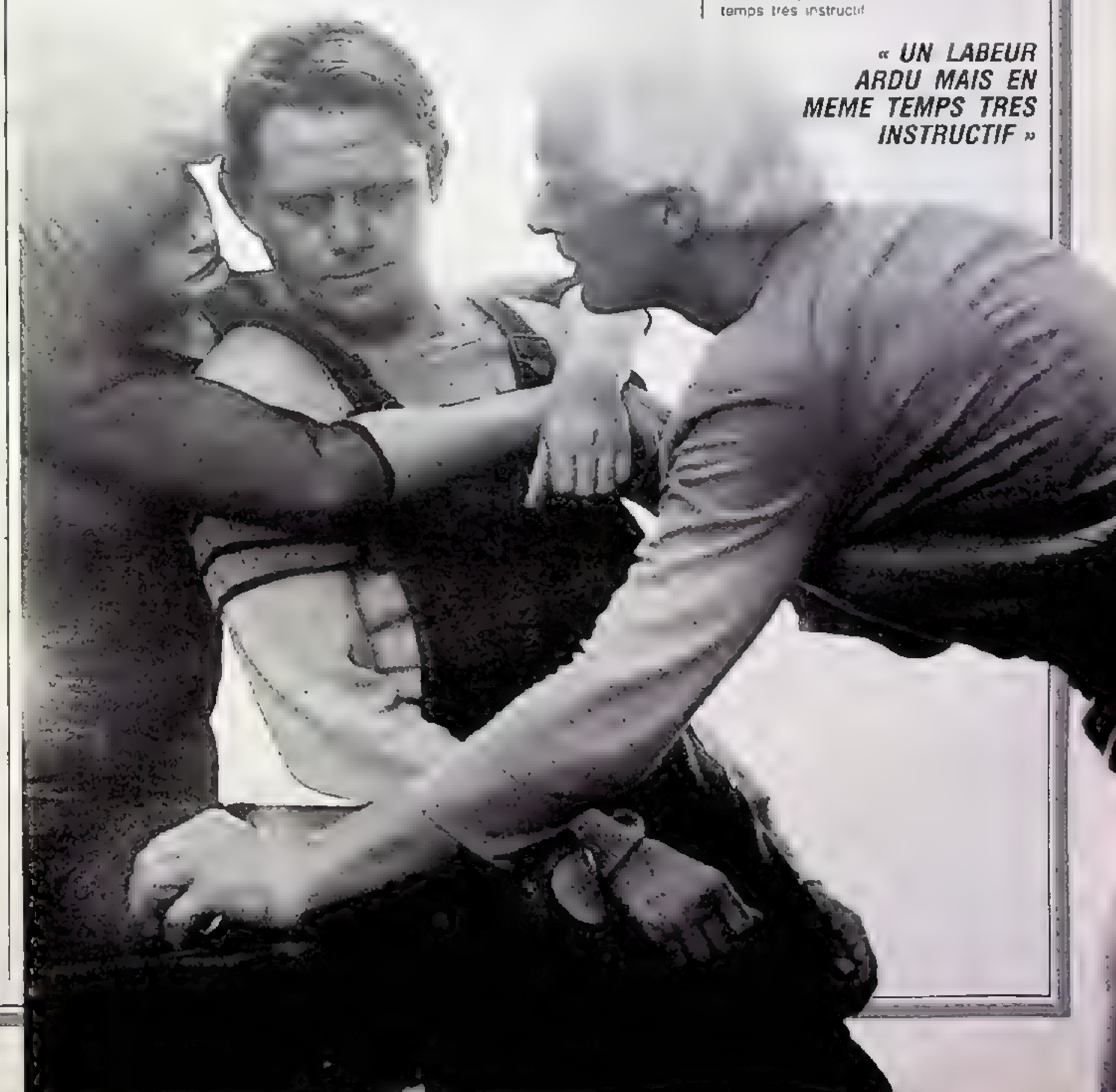
Il fut, évidemment, le catalyseur grâce auquel l'affaire s'est faite. Ça n'allait pas parce que tout le monde nous disait : « c'est un film trop dingue, il vous faut un metteur en scène pour assurer sa qualité »

C'était vrai, en un sens, puisque deux jours après son arrivée et que nous ayons parlé, tous les studios de la ville appelaient pour nous dire : « Combien voulez-vous, et quand voulez-vous commencer ? »

Alors nous avons conclu un accord avec Filmways, et puis ils se sont évanouis dans la nature, comme ça : pfft ! (Rire)

Pendant ce temps-là, nous nous étions tous mis au travail : Michael Deeley, son assistante Kate, Ridley et son assistant, Ivor Powell, et moi-même. Ridley a beaucoup d'imagination, c'est un personnage qui a de nombreuses facettes, il est plein de détours et c'est drôle de travailler avec lui, mais il n'est pas facile de le fixer sur quelque chose. Je me suis retrouvé très enthousiasmé par des tas de choses, mais il y en avait tout un tas d'autres que je détestais. J'étais véritablement en désaccord fondamental sur certains sentiments. Ce fut un labeur ardu, autant que satisfaisant, mais certainement en même temps très instructif.

« UN LABEUR ARDU MAIS EN MEME TEMPS TRES INSTRUCTIF »





Les petits automates créés par Sebastian

Il n'y avait pas moyen de résoudre ces problèmes ?

Aucun moyen, non ! Je n'aurais pas cru que les choses pouvaient se terminer comme cela, il ne me l'avait jamais laissé penser. D'un point de vue dialectique, sur nos points de désaccord et sur lesquels j'étais convaincu d'avoir raison, je finissais par avoir le dessus dans les discussions et j'étais satisfait d'avoir eu gain de cause. Mais deux ou trois semaines plus tard, nous avions de nouveau la même discussion ! Il était fermement décidé à obtenir des choses dont je ne voulais pas entendre parler.

Au début du travail de pré-production, il fallait vraiment conclure, et ça a été quelque chose ! Je n'étais pas un scénariste payé à la tâche, et ce n'était pas comme si Ridley pouvait me dire : « Faites-ci, et ça... » je l'aurais alors fait ; seulement j'étais aussi producteur.

Pour finir, et comme au fond c'était le film de Ridley, je leur ai dit : « Si c'est ce que vous voulez faire, il va falloir que vous trouviez quelqu'un d'autre, parce que, moi, je ne marche pas »

Je ne croyais pas qu'il me prendrait au mot, parce que le temps commençait à manquer. Nous étions arrivés à ce que je prenais — et un tas de gens avec moi — pour un scénario vraiment formidable. On y retrouvait tout ce à quoi je tenais. Mais ils ont pris quelqu'un d'autre, David Peoples, deux semaines tout au plus avant le début du tournage.

A ce moment-là, évidemment, j'étais très ennuyé, parce que je ne savais pas qui était David Peoples. Mais je pensais que, quoi qu'ils fassent, ils tenaient un type qui allait faire ce que voulait Ridley, et que c'était bien dommage, parce que ça allait fiche le film par terre.

Plus tard, j'ai trouvé que David Peoples avait fait un excellent travail de transposition des idées de Ridley dans le scénario. Je m'apprêtais à lui faire un procès à ce sujet. Je ne sais plus si je voulais qu'on supprime mon nom ou le sien du générique, mais j'étais prêt à faire quelque chose jusqu'au jour où j'ai lu le scénario.

Alors je me suis dit : « Hé, mais il est bien, ce type ! » J'ai vraiment beaucoup aimé son travail, et puis l'animosité, la jalousie, tout ça ont disparu. Nous sommes maintenant une paire de copains !

Le plus décevant, c'est de se dire que même son travail n'aura pas abouti, tellement il aura été tripatouillé par tous ceux qui ne sont pas des auteurs, mais des producteurs, des secrétaires, des producteurs associés, des directeurs.

Je pense que, probablement, on ressentira le manque de cohésion et de cohérence. Notez bien que je le *pense*, mais que je n'en suis pas sûr !

Que pensez-vous du fait que la publicité ait baptisé *Blade Runner* un film policier du futur ?

Ah, ça, c'était l'idée de Ridley. C'est la première idée contre laquelle je me suis élevé. J'avais ça en horreur !

Ce qui s'est passé, c'est qu'au bout de trois mois de bagarre authentique, j'ai cédé et j'ai décidé au contraire de tomber amoureux de l'idée puisque, aussi bien, c'était un moyen comme un autre de tout faire passer. Dans un film, c'est une chose merveilleuse que de pouvoir accrocher les gens sur un niveau superficiel et, par en-dessous, faire passer un message. J'étais contre au début parce que je pensais que c'était un cliché, et parfaitement dépourvu d'originalité en plus de ça, mais quand j'ai eu connaissance de ses idées graphiques sur la façon de le traiter, dans une sorte de manière gothique ou kafkaïenne, et que je me suis mis à y réfléchir, j'ai commencé à me demander s'il ne serait pas intéressant d'avoir une voix off, un commentaire narratif... Et puis quel personnage ! Je considérais toujours Deckard comme un petit bureaucrate, un type pas trop sûr de lui, mais par la suite je me suis dit qu'il valait mieux en faire un type extrêmement macho, pour le sabrer ensuite, de sorte qu'il ne sache finalement plus d'où il venait.

C'est ce que je me suis mis à faire à partir du 6[e] projet, et pour finir, je crois que j'y suis arrivé dans le 10[e] et dernier projet ! Ils n'ont même pas marché pour ça, en fait, et ils ont complètement laissé de côté les aspects cachés de cette personnalité. Ridley ne voulait pas entendre parler de vulnérabilité, mais en même temps, il n'en a pas fait un macho.

Ce que j'avais envisagé de plus profond, c'était l'histoire d'amour. Je ne crois pas qu'ils y aient jamais vu une histoire d'amour. Pour moi, le personnage le plus noble du film, celui qui a le plus à perdre, et qui est prêt à le perdre, c'est Rachael. J'aimais l'idée de l'opposer à une espèce de détective un peu stupide et macho, complètement sexiste. Et puis à travers elle, il se transformait, pour la perdre, d'ailleurs.



n'avais pas vraiment beaucoup élaboré ce monde ; on aurait tout aussi bien pu multiplier mon premier projet et le mettre en scène. Il n'y avait pas beaucoup de scènes d'extérieur, pas beaucoup de décors et d'accessoires. C'était à la base un petit drame qui devait être fait pour 9 millions de dollars

Etes-vous d'accord avec la vision de l'avenir plutôt sinistre de Dick ?

Non, pas vraiment. Mais le fait est que, pour moi, ce qu'il y a de plus sinistre au monde c'est de regarder un touriste en train de sucer une glace !

Toutes les sortes d'art qui vous touchent ou vous inspirent et dans lesquelles il y a quelque chose de sinistre, peuvent être d'une grande inspiration et vous élever dans la vie. En définitive, tout ce que j'ai fait, jusqu'au dernier projet, était un avertissement. Il fallait qu'on retrouve dans le film quelque chose de ce message, ou bien je n'aurais pas pu l'écrire !



Robots mécaniques ou répliquants ? (Harrison Ford traquant Daryl Hannah).

Pensez-vous que ce soit la raison pour laquelle, à ce qu'on dit, Dick n'aurait pas aimé votre scénario, parce que la femme était trop forte ?

Je n'ai jamais su ce qui avait déplu à Dick, je ne sais même pas quel scénario il a lu — ni même s'il en avait lu un complet ! J'ai vu au moins trois scénarios extrêmement modifiés et je ne sais pas ce qu'il a eu entre les mains mais quoi qu'il ait vu passer le 4ᵉ projet, ça n'avait plus rien à voir avec son livre

Pourquoi, d'un monde déserté, dépeuplé, avoir fait un monde surpeuplé ?

Je pense que ça s'est fait simplement, en regardant New York, Mexico et les autres villes... et ce qui est en train de se passer aujourd'hui. Ce qui est une idée grandiose ! Beaucoup des idées de Ridley sur les décors et l'atmosphère sont intéressantes. Les miennes étaient beaucoup plus naïves ! Je

12ᵉ FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION

Résultat du grand concours d'affiche

Pour la seconde année consécutive, ce concours, organisé par l'Ecran Fantastique, voit une nouvelle fois récompensé le talent de Jacques Gastineau, déjà lauréat pour l'affiche qui illustra le XIᵉ Festival.

Cela n'est que le juste tribut d'une talentueuse aptitude qui s'est brillamment manifestée parmi les quelques essais que nous avons reçus. Nous rappelons que ce concours est ouvert à tous nos lecteurs, et qu'il ne tient qu'à vous de faire la preuve de votre talent et de votre imagination par la réalisation d'une œuvre qui peut se voir récompensée et devenir le « poster officiel » du Festival.

Vous trouverez dans nos pages la reproduction en couleurs du tableau de Jacques Gastineau, et qui sait peut-être la vôtre bientôt, c'est pourquoi nous vous invitons à participer au prochain concours qui restera ouvert jusqu'au mois de juin 83

Je ne me faisais bien évidemment pas l'avocat de tous ces aspects lugubres et sinistres, je *prévenais* contre eux, et l'empathie avait beaucoup à voir là-dedans. Mais il y avait toujours, même dans mes projets les plus lugubres, une leçon à tirer qui faisait naître l'espoir.
Je voulais que le dernier moment soit exaltant. J'aime soumettre des problèmes difficiles, comme ça.

Etes-vous inquiet au sujet de la dernière version, maintenant ?

Oui, parce que, bien que je pense avoir déjà accepté ce qui en résultera, l'autre jour, j'ai vu la bande annonce et ça m'a déprimé pendant deux jours. Je me raconte un peu à moi-même que je n'irai pas voir le film, mais évidemment, j'irai le voir !

Avez-vous pris plaisir à y travailler ?

Oui. Ce qu'il y a eu de mieux là-dedans c'était de travailler avec Ridley, Ivor Powell, Michael Deeley, Kate, tout le monde. Ils ont été tout simplement merveilleux. Je suis devenu anglophile ! ■

L'identité de Pris se révèle









David Peoples : rectifier le tir

Le co-scénariste David Peoples fut aussi le co-scénariste et le co-monteur d'un documentaire de long-métrage lauréat d'un Academy Award : *The Day After Trinity*, qui raconte l'élaboration de la première bombe atomique. Il a également écrit le court-métrage *Arthur et Lily*, qui fut nominé pour les Oscars, et c'est lui qui monta le documentaire de long-métrage qui remporta un Oscar *Who Are the Debolts and Where Did They Get 19 Kids ?*
La collaboration de David Peoples — cet homme aux multiples talents — à *Blade Runner* commença à la demande de Ridley Scott dès 1980, avant le début du tournage des scènes principales.
David Peoples habite et travaille à Berkeley, à côté de San Francisco, où il nous a expliqué son rôle dans *Blade Runner*.

Comment avez-vous été amené à travailler sur *Blade Runner* ?

Au cours de la période où je faisais des documentaires, j'avais écrit plusieurs scénarios originaux. J'étais alors en fait en train de réécrire l'un d'eux avec Tony Scott, le frère de Ridley, quand Tony a montré à Ridley un de mes scénarios et lui a dit du bien de moi, je crois. Ridley a dû aimer mon travail, puisqu'il a fait appel à moi, et c'est comme ça que je me suis retrouvé en train de travailler sur *Blade Runner*.

Connaissiez-vous Hampton Fancher, avant *Blade Runner* ? Et aviez-vous déjà travaillé avec lui ?

Non, je n'ai rencontré Hampton qu'alors que nous avions tous les deux fini notre travail sur le film.

Pourquoi ont-ils fait appel à vous ?

Je crois que Hampton en était arrivé à un point de saturation tel qu'il n'avait plus envie de poursuivre, et de faire certaines des modifications que lui demandait Ridley. Il me semble que c'est une question que vous devrez poser à Hampton. Mais, il avait travaillé dessus pendant un bon moment, et il devait en avoir passablement marre. Et puis, il y avait des changements qui ne le rendaient pas fou de joie je crois. Il leur a simplement dit qu'ils feraient mieux de demander ça à quelqu'un d'autre, et Ridley a pensé que j'étais la personne qu'il leur fallait.
Dans de nombreux cas, j'ai repris le travail exactement là où il l'avait laissé, et j'ai probablement fait exactement ce qu'il aurait fait. Au cours d'une certaine scène entre Deckard et un autre personnage, j'ai retrouvé un dialogue que Hampton avait écrit quelques mois plus tôt, et qu'il n'avait pas repris, pour une raison ou une autre et je me suis dit qu'il l'avait écrit exactement comme je l'aurais fait moi-même.

Aviez-vous lu le livre de Dick avant de travailler sur *Blade Runner* ?

Non, et je ne me suis pas référé au livre en écrivant. Je ne me suis référé qu'au scénario de Hampton qui était vraiment brillant. Absolument sensationnel ! Lorsque je l'ai lu, j'ai été terrorisé ! J'ai pensé que je m'embarquais dans un drôle de truc, tellement il était bon. Je n'ai vraiment effectué certaines modifications que pour être en accord avec la vision que Ridley avait de ce monde.

Il ne s'agissait absolument pas d'un cas de rafistolage d'un mauvais scénario. Ridley avait une vision réellement unique et percutante du monde, et il voulait l'intégrer davantage.

La contribution de Ridley au scénario a-t-elle été importante ?

Absolument ! L'auteur du film, c'est Ridley ! Dans tous les sens du mot. C'est un auteur complet. C'est son film et il en domine chaque plan par sa vision des choses.

Comment le travail se passe-t-il avec lui ?

Il est extrêmement perfectionniste, et il faut travailler très dur ! Mais on ne saurait être plus charmant ; il ne pourrait pas être plus agréable de travailler avec lui. Il s'entoure de gens qui sont eux-mêmes plaisants, et l'atmosphère est excellente. Il est aussi extraordinaire en ce sens qu'il est ouvert et réceptif aux idées de tout le monde. Il est assez poli pour écouter, même quand il sait pertinemment qu'il n'en fera qu'à sa tête !

N'avez-vous pas rencontré de problèmes d'écriture, compte tenu de l'extrême importance accordée à tant d'éléments visuels, au moment où vous êtes arrivé ?

Non, je n'ai pas eu ce problème, parce que Ridley supervisait tout, tout le temps, et il dominait parfaitement cet aspect du travail. Il y avait évidemment des moments où je ne comprenais pas tout à fait ce qu'il me demandait, mais Ridley comprenait, lui, à chaque instant, ce qu'il était en train de faire et où il allait. Je faisais ce qu'il me disait, et ça a bien marché.

Ne croyez-vous pas que les effets visuels spectaculaires ont un peu tendance à détacher le spectateur de l'histoire, du récit, ou des personnages ?

Si c'est le cas, à l'évidence même, ça suffit à mettre le film par terre. Je ne dirais pas que c'est plus vrai dans les films à effets spéciaux, bien que je l'aie davantage remarqué dans le maquillage que dans les autres effets spéciaux... Je pense à plusieurs films dans lesquels les maquillages semblaient avoir plus d'importance que l'histoire ou les personnages. Je ne crois pas que ce soit une bonne chose. Je me rappelle en particulier quelques films récents où le maquillage était utilisé presque comme un numéro musical. On regardait le maquillage des effets spéciaux comme s'il était distinct du film et constituait un spectacle en soi.

« POUR MOI, « BLADE RUNNER » EST BIEN UN FILM POLICIER AVANT D'ETRE UN FILM DE SCIENCE-FICTION »

Pour un auteur, évidemment, le récit est toujours ce qui compte le plus. Mais les spectateurs vont au cinéma ou au spectacle pour qu'on leur raconte des histoires, bien que, après tout, on voie de bonnes histoires à la télévision aussi. Alors il faut respecter cet équilibre et ne pas se contenter de raconter une bonne histoire, mais communiquer aussi le sentiment que quelque chose de spécial en fait un film, ou une expérience théâtrale, plutôt qu'un spectacle télévisuel.

N'avez-vous pas l'impression que le public d'aujourd'hui est plus blasé, plus difficile à étonner, à ce point de vue ?

Certainement, dans la mesure où les gens n'ont plus l'habitude d'aller au cinéma, il faut les attirer pour voir chaque film, par de nouvelles sensations spéciales, et ne pas se contenter de penser qu'ils vont venir en masse rien que par habitude.

***Blade Runner* est-il un film de science-fiction ou un film policier qui se passe simplement dans l'avenir ?**

C'est vrai, je dirais que c'est bien un film policier avant d'être un film de science-fiction. C'est aussi une histoire d'amour, tout ça à la fois, mais situé dans l'avenir. Je crois que cela n'avait jamais été fait auparavant, tout au moins au cinéma. A moins de compter *Alphaville*, mais *Alphaville* n'a rien de commun avec *Blade Runner*.

Vous aimez la science-fiction ?

Moi, non. J'aime le policier, entre autres, mais je ne suis pas un amateur de science-fiction.

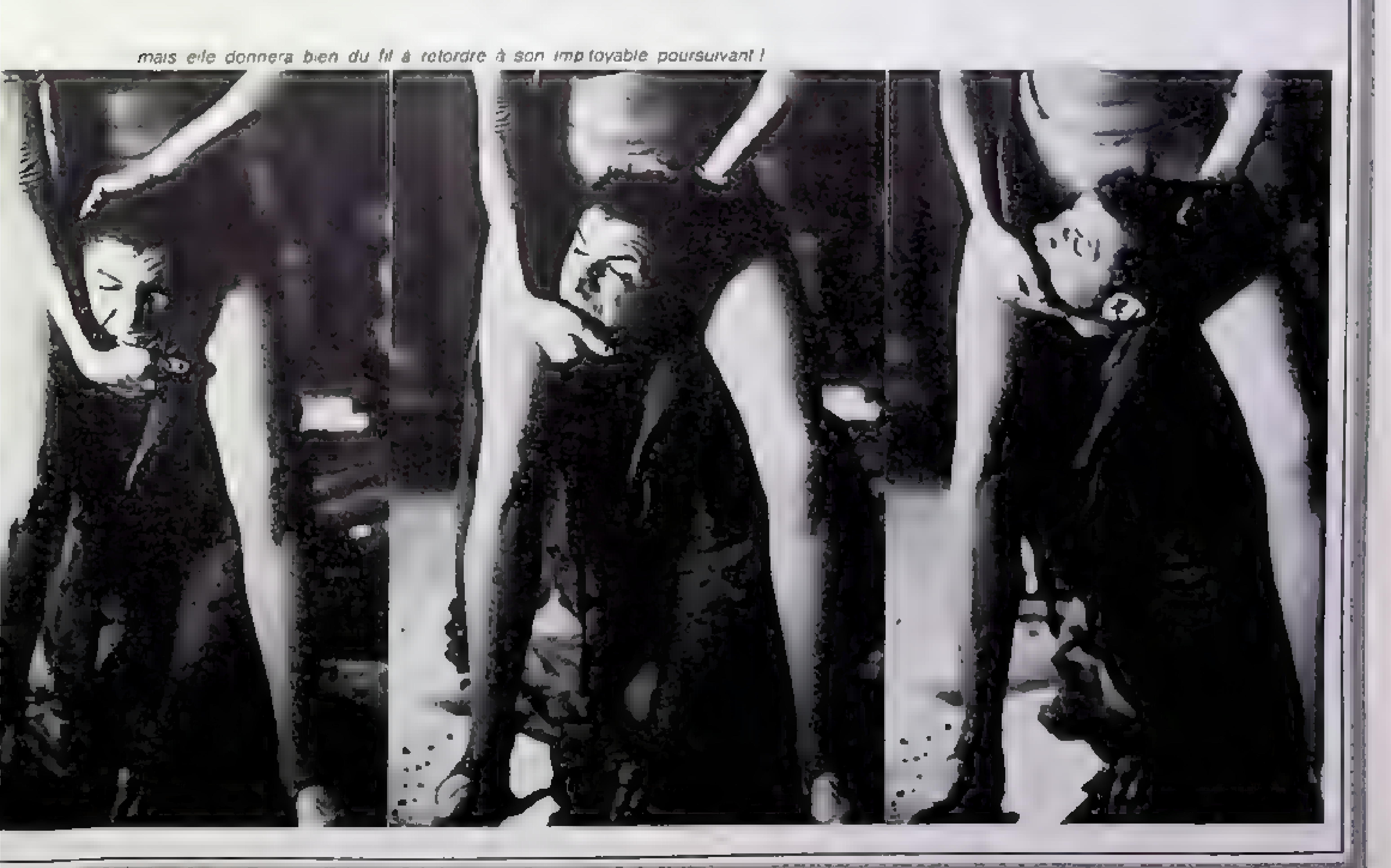
Pour en revenir à *Blade Runner*, n'avez-vous pas rencontré de problèmes à situer certaines scènes dans des décors déjà construits ?

Eh bien, tout du long, il y avait des choses qui devaient être absolument, obligatoirement intégrées à l'histoire, parce que des tas de gens avaient déjà travaillé à faire ci et ça et tout ce qui s'ensuit. Il y avait bien des choses que j'aurais voulu écrire d'une certaine façon alors que les décors avaient été prévus d'une autre façon. A un moment, j'ai supprimé de l'histoire une ambulance, lorsque quelqu'un m'a dit qu'elle avait été déjà construite ! Pour vous dire la vérité, je ne me souviens plus si nous l'avons remise ou non. Ce n'était pas un problème important, mais c'était une sensation curieuse que de penser que ces choses étaient en train d'arriver avant même qu'on n'écrive les mots sur le papier !

Vous a-t-on beaucoup bousculé pour que le scénario soit terminé à temps ?

Oui, nous étions assez bousculés, parce que, comme je viens de vous le dire, les décors étaient en construction, la distribution était en route et le film devait se faire dans les délais

mais elle donnera bien du fil à retordre à son impitoyable poursuivant !



prévus, parce que chaque jour coûtait cher et qu'on ne pouvait pas retarder les choses à ce stade.

Combien de mois ont passé entre le moment où vous avez commencé à travailler sur le scénario et le début du tournage ?

Voyons... J'ai commencé à travailler sur le scénario en novembre 80. Le début du tournage était prévu pour janvier 81 ; cependant, le premier tour de manivelle a été



Joanne Cassidy incarne Zhora, une dangereuse répliquante.

retardé jusqu'en mars, de sorte qu'en fait, j'ai travaillé dessus pendant la moitié du mois de novembre et tout décembre. Ensuite, je suis revenu après les fêtes de Noël, une partie du mois de janvier, et encore tout février. Et puis, j'ai continué à travailler alors que le tournage avait commencé, jusqu'à la grève des auteurs ; je suis alors parti. Après le tournage du film, la grève ayant pris fin, j'ai récrit quelques passages du commentaire off, qui pourront ou non être utilisés.

Comment ressentez-vous le fait que Dick ait été satisfait de la version finale du scénario ?

J'ai été bien content qu'il soit content ! J'ai été ennuyé qu'il prenne ça comme si j'avais sauvé quelque chose de désespéré avant mon arrivée, parce qu'en fait, c'était un excellent scénario avant que je m'en occupe. Je crois que c'est l'un des exemples de cas où la force des idées de Dick a ramené le scénario vers certains des concepts originels de son roman. Souvent, on fait un scénario basé sur un livre fort, on s'en écarte puis on y revient. En fait, il y a eu de nombreux projets, et même celui de moi qu'il a lu a été modifié.

Que pensez-vous de sa vision plutôt sombre de l'avenir ?

Je crois que quand on raconte des histoires scientifiques ou futuristes, ce qu'on cherche, c'est un moyen de parler d'*aujourd'hui !* Alors, je ne crois pas qu'ici ce soit de l'avenir qu'il soit question ; il me semble qu'on a tendance à considérer notre époque avec un certain excès.

Aussi, lorsque vous parlez du futur dans *Blade Runner*, la question n'est pas de savoir si je suis d'accord avec cette vision, mais de considérer l'exagération de ce qui se produit aujourd'hui. Les villes, dans *Blade Runner*, sont plus grandes que celles que nous connaissons, mais nous vivons déjà dans des villes gigantesques ! C'est une façon de voir le présent avec des yeux différents. C'est comme la vision des choses qu'aurait un artiste. Si ça fait vibrer une corde sensible chez les gens, s'ils se disent : « Oui, voilà ce qui est en train d'arriver », alors l'artiste les a réellement atteints.

C'est en cela que *Blade Runner* est différent d'un film fantastique comme *Star Wars*, dans lequel on est complètement détaché du présent. Je crois que *Blade Runner* est plus vital, en quelque sorte, parce que ce n'est pas un film fantastique.

D'autre part, si on montrait un avenir brillant, qui ait l'air vrai, alors là aussi on pourrait se sentir d'accord avec. Il n'y a pas qu'une seule façon de peindre l'univers. C'est là une vision extraordinaire, et je crois que les gens vont découvrir [illegible] quelque chose [illegible].

Quel est selon vous le propos du film ?

Quand un individu n'est-il plus un individu ? Quand il n'est pas issu du ventre d'une femme ? C'est le thème qui m'a le plus attiré. Mais encore une fois, c'est vraiment le film de Ridley.

Ne vous semble-t-il pas qu'une partie du message de Dick portait sur la nature de la réalité — comme cette obsession des moutons électriques, par exemple ?

Ridley voulait privilégier le thème de l'Animal, et je sais qu'il y avait beaucoup de cela dans le projet de Hampton, mais d'une façon ou d'une autre, nous n'avons jamais tout à fait trouvé le bon moyen d'en faire une part importante du film une fois terminé.

Les architectes de Blade Runner

Michael DEELEY et Ridley SCOTT

Pour le producteur Michael Deeley — qui remporta un Oscar pour *The Deer Hunter*, de Michael Cimino, qu'il avait produit — il y a trois sortes de films : les petites bandes faites pour rien, les films à moyen budget, qui conviennent le mieux à la télévision, et puis les grosses machines, la poignée de films qui ne sont pas seulement des nouveaux films mais des Evénements !

« Je vends des Evénements ! » dit Deeley. « Je veux faire des films que personne n'a encore jamais faits. » Qu'est-ce qu'on fait après un Evénement couronné par cinq Oscars comme *The Deer Hunter* ? La réponse de Deeley, c'est *Blade Runner*...

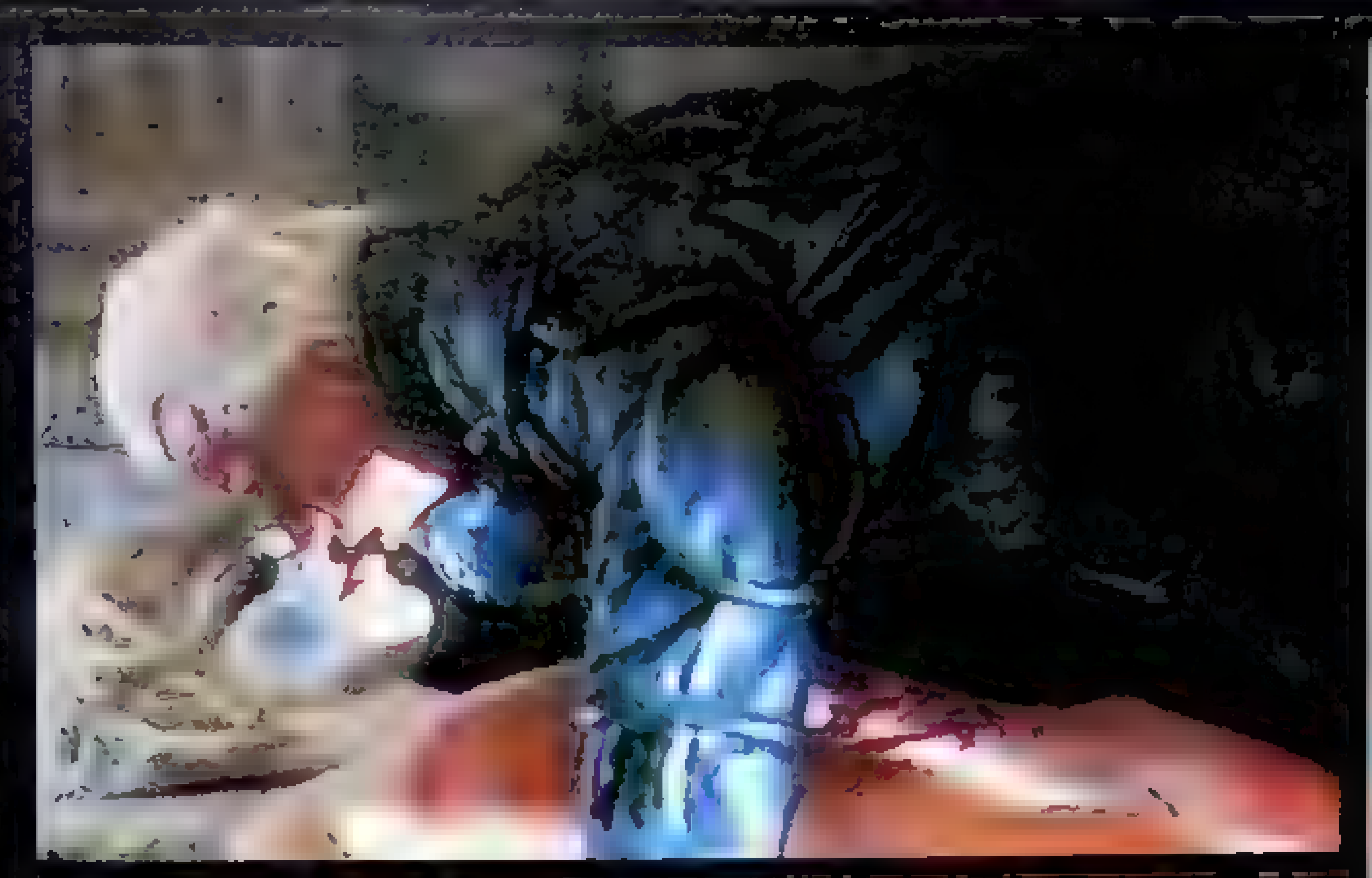
Le contrat de production de *Blade Runner* fut entrepris juste après plusieurs flops phénoménaux, à un moment où Hollywood avait — et on comprend ça ! — peur des films à gros budget. Surtout dans le genre de *Blade Runner* !

« Le moins qu'on puisse dire, c'est que, côté finances, l'atmosphère n'était pas sympathique », dit Deeley. « C'est pour ça que je voulais faire le film à ce moment-là, alors qu'il y aurait peu de grosses productions pour faire concurrence à celle-là. »

Le premier producteur de *Blade Runner*, Filmways Pictures, le studio qui avait produit *Dressed to Kill* et *Blow Out*



Chew (James Hong), travaille dans une « chambre froide », construite à l'intérieur d'un congélateur de viandes et dotée d'un appareillage médical et dentaire. L'équipe y séjourna pendant deux jours par une température de — 20° !



L'émouvant baiser d'adieu de Batty...

de Brian de Palma, avait été appâté par la présence du metteur en scène de *Alien*, Ridley Scott. Un budget de 15 millions de dollars fut envisagé pour le film. Les négociations commencèrent avec la compagnie d'effets spéciaux de Douglas Trumbull.

Malheureusement, la Filmways succomba à de graves difficultés financières et il fallut trouver de toute urgence un nouveau financier. Par chance, Alan Ladd Jr, le directeur



responsable à la Fox de la préparation de *Star Wars*, *Quintet* et... *Alien*, venait de quitter la Fox pour démarrer sa propre compagnie, la Ladd Company. Ladd était déjà embarqué dans la production d'un autre film de science-fiction, *Outland*, mais Alan Ladd n'hésita pas, et *Blade Runner* avait trouvé un nouveau foyer !

Pendant le tournage, long et méticuleux, Deeley resta virtuellement à côté de la caméra, toujours dans l'œil créatif du typhon cinématographique. Le premier film de Deeley, curieusement, est devenu un classique encensé par bon nombre de cinéphiles anglo-saxons : c'est *The Case of the Mukkinese Battle Horn*, fait à 23 ans, pour 10 000 dollars, avec les vedettes du célèbre « Goon Show », de la BBC, Peter Sellers et Spike Milligan !

D'autre part, le premier film de Ridley Scott, *Duellistes*, devait suffire à établir immédiatement sa réputation comme l'un des stylistes visuels les plus raffinés du cinéma d'aujourd'hui.

Scott est né au nord de l'Angleterre, en 1939. Tout enfant, déjà, son intérêt pour l'art contraignit ses parents à l'envoyer au West Hartpool College of Art, puis au prestigieux Royal College of Art de Londres, où il se révéla particulièrement doué pour la peinture, et commença à nourrir le projet de faire du théâtre comme régisseur.

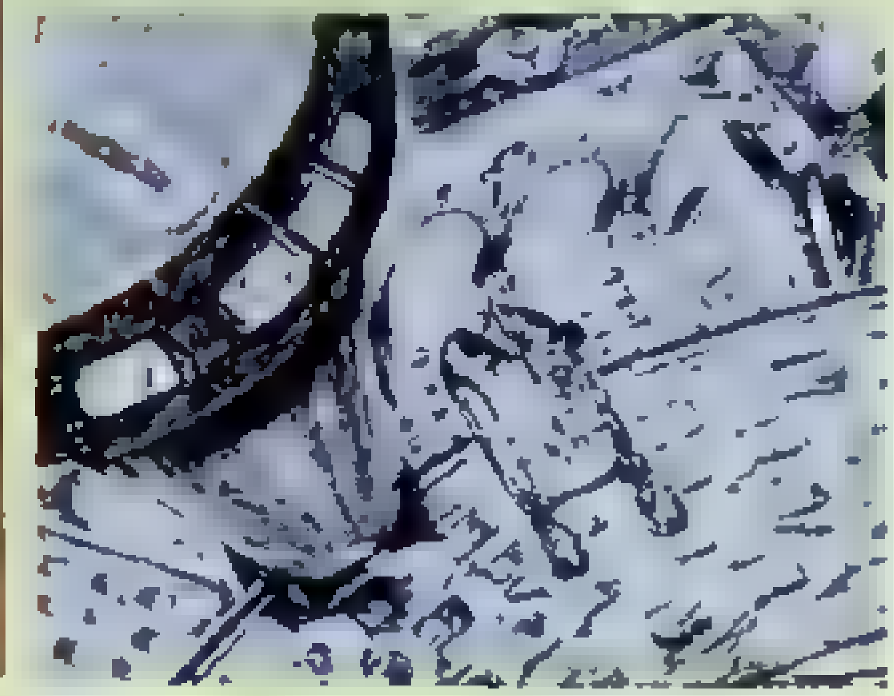
Autre mort dramatique, celle de Zhora.

Là, il entra dans une nouvelle école de cinéma et, armé d'une caméra Bolex de 16 m/m, il fit son premier film, dans lequel jouaient son père et son frère ! Le film retint l'attention du British Film Institute, qui lui accorda une bourse pour l'exploiter.

Après son diplôme, Scott partit pour New York où il travailla la photo et regarda faire des auteurs de documentaires. De retour à Londres, il entra à la BBC comme décorateur.

Après avoir travaillé trois ans à la BBC sur des séries populaires commes *Z-Cars* et *The Informer*, Scott partit pour mettre en scène des films publicitaires. Il eut tellement de succès dans son entreprise qu'il forma bientôt sa propre compagnie avec Ivor Powell — qui avait, entre autres, assisté Kubrick comme coordinateur des effets spéciaux de *2001, Odyssée de l'espace*.

On doit à la compagnie de Scott quelque 3 000 films publicitaires en 10 ans, dont bon nombre ont remporté des prix. Le premier long métrage de Scott, *Duellistes*, avec Keith Carradine et Harvey Keitel, était à l'origine un projet pour la télévision française, mais avait par la suite évolué en un film qui remporta le Prix Spécial du Jury au Festival de Cannes 1977.



Dessin de production

Pour son second film, *Alien*, Scott a créé un mélange original d'épouvante et de science-fiction, tout en réalisant un film de suspense qui devait connaître un grand succès international et faire partie des 50 films ayant eu les plus fortes recettes de l'histoire du cinéma.

Avec *Blade Runner*, le premier film réalisé par Scott à Hollywood, le metteur en scène britannique fait une incursion dans un avenir d'un autre genre encore. D'après tous ceux qui ont travaillé sur *Blade Runner*, c'est absolument le film de Scott, reflétant sa propre vision et ses idées.

Nous avons demandé à Ridley Scott, pendant l'une des brèves interruptions précédent la sortie officielle aux Etats-Unis, le 21 juin, sa version des événements, de la genèse à l'achèvement du film.

... et sa visualisation à l'écran !



RIDLEY SCOTT

« C'est un film curieux. C'est comme s'il se déroulait à deux niveaux. C'est presque, d'un certain point de vue, une œuvre philosophique. J'hésite à utiliser ce terme pour un film commercial, mais il est pourtant tout à fait approprié ».

Comment avez-vous été impliqué dans le projet ?

C'est assez amusant. C'est Michael Deeley qui me l'avait montré un an et demi plus tôt. Il avait travaillé dessus. A l'époque, ça s'appelait « Les Androïdes... ». Je m'étais dit à ce moment-là que le scénario était très intéressant ; c'était alors celui de Hampton Fancher. Mais mon premier mouvement, à la lecture, fut de prévenir Mike que je le trouvais fabuleux, mais que je n'avais pas envie de le faire, parce que ça ressemblait trop à *Alien*, que je venais juste de terminer. Alors Mike l'a automatiquement catalogué comme étant de la science-fiction.

Je l'ai laissé filer, mais ça m'est resté tandis que je travaillais sur autre chose [N.B. : *Dune*, la production de Dino de Laurentiis]. Je le reprenais sans arrêt pour y jeter un coup d'œil, et puis tout à coup, j'ai décidé que je connaissais un moyen de le faire, qui, curieusement, n'aurait rien à voir avec *Alien !* Parce que, c'est même drôle, c'est vraiment un film contemporain, sur les relations humaines.
Alors, j'ai décidé de le faire. Au fond, il est bel et bien resté 18 mois sur mon étagère pendant que j'y pensais sans arrêt.

Connaissiez-vous les romans de Philip K. Dick ?

Il faut bien avouer que, de ma vie, je n'avais lu un livre de Philip K. Dick ! Evidemment, je savais que c'était un écrivain ! A un moment, j'avais commencé un de ses livres, mais je l'avais trouvé bien compliqué.
Hampton Fancher avait en réalité réussi un abrégé très intéressant du livre, ce qui m'a beaucoup facilité les choses.

Pourquoi avoir choisi Syd Mead pour faire les accessoires et les véhicules, entre autres ?

C'était un dessinateur, et c'est un aspect des choses toujours très important pour moi au départ : c'est d'ailleurs bien prouvé par tous les projets que je peux faire. Il se trouve que ça m'aide terriblement dans le genre de sujets et d'environnements qui m'attirent.
Je connaissais déjà le travail de Syd depuis deux ou trois ans. Il y a deux ans, j'étais tombé sur son livre intitulé « Sentinel ». J'avais trouvé cela très curieux, avec des sortes d'illustrations très brillantes. Il fallait aussi bien regarder ses œuvres dans les coins parce qu'il s'y trouvait des détails merveilleux dans ce qui n'était pas fondamentalement les sujets en cause. Alors, quand j'ai entrepris ce projet, Syd m'est aussitôt venu à l'esprit comme étant celui qu'il me fallait.
C'est au départ un dessinateur industriel, et j'étais certain qu'il adorerait spéculer sur la façon dont le *design* industriel pourrait évoluer, à un niveau plus pratique qu'à celui, prestigieux, de son ouvrage. Alors, j'ai pris contact avec Syd et il a bondi sur l'occasion. L'idée l'a enchanté.
Nous avons commencé avec lui par concevoir les véhicules, et puis, en fin de compte, en collaboration avec les décorateurs du studio, il s'est occupé de toutes sortes d'autres choses : les rues, les bâtiments, etc.

Vous n'avez pas eu de problèmes pour faire rentrer les prix « industriels » de Syd Mead dans le budget ?

Non. Je crois que nous nous sommes entendus sur un chiffre très satisfaisant. Ça allait.

Je suppose que vous avez dû beaucoup travailler ensemble pour définir l'allure générale de la ville ?

Oui. C'est une sorte de processus de sculpture verbale qui s'est poursuivi pendant une longue période. Je collectionne toujours un nombre formidable de photos et de documents de référence, rien que dans mes allées et venues quotidiennes en tant que partie intégrante de la préparation du film. Immédiatement après avoir commencé à penser à un projet, je me mets à accumuler dans une pièce des images et des représentations qui pourront ultérieurement servir de référence. Et puis, quand le décorateur arrive, j'ai l'habitude de lui parler interminablement de la façon dont je vois les choses, et enfin, au moment où il commence à avoir l'impression de se noyer, il se met au travail !



Ridley Scott dirigeant des figurants

Avec tous ceux qui travaillent avec moi dans ce domaine, c'est plus ou moins la même chose. J'ai beaucoup de choses à dire sur l'allure que je veux qu'ait en fin de compte le film, mais à un certain moment je me retire, et comme, par chance, j'ai choisi les gens qu'il fallait, ils s'en sortent ! Ils prennent leurs responsabilités et me présentent juste certaines choses en me demandant ce que j'en pense ; et puis nous avons d'autres discussions, de sorte que tout s'élabore progressivement. C'est un mode d'élaboration un peu lent et tortueux, mais dont les résultats sont excellents.

Avez-vous eu des difficultés à obtenir la représentation de vos idées par les autres ?

Non, parce que l'une des choses les plus utiles que je crois avoir jamais apprises à l'école, c'est le dessin, que j'ai étudié pendant 7 ans. Alors, la moindre des choses, c'est que je dessine bien !
Je peux donc dessiner les continuités dialoguées, faire des croquis, etc. Les échanges que nous avons se font plutôt sous forme picturale que verbale.

Qu'est-ce qui vient de vous dans la conception du *spinner*, par exemple ?

Je crois qu'à l'origine, si j'ai entrepris de faire ce film, en dehors du fait que je trouvais le scénario intéressant, c'était que, curieusement, là encore comme dans *Alien*, je pouvais exprimer mes vues personnelles sur la façon de faire le film, de lui imprimer une vision particulière, en d'autres termes.
Alors, je voulais que dans cette ville il y ait une intense circulation aérienne. J'avais envisagé des embouteillages en l'air, que je n'ai jamais vraiment obtenus, parce que cela aurait coûté trop cher. Mais à l'origine nous avions prévu deux séquences d'ouverture absolument sensationnelles où l'on assistait à l'embouteillage le plus immense, au niveau d'une autoroute. Deckard, prisonnier dans sa voiture alors que la police l'a convoqué, sort simplement de son véhicule et compose un numéro sur un clavier dans sa voiture — en guise de verrouillage — et la voiture s'élève toute seule. Deckard se faufile alors prudemment au milieu des voitures qui se déplacent très lentement, à un ou deux kilomètres à l'heure, sous une pluie diluvienne, et, passant par-dessus le bord de la chaussée de l'autoroute, il va jusqu'à une sorte de gigantesque champignon de béton. Le champignon

se révèle être une plateforme d'atterrissage, où il s'assied pour siroter avec d'autres hommes d'affaires un café obtenu dans un distributeur automatique. Ils attendent tous qu'on vienne les chercher sur le chapeau du champignon. Lorsque c'est son tour, la voiture volante arrive et c'est ainsi qu'on voit cet engin pour la première fois. C'était aussi une séquence coûteuse !

J'ai l'impression qu'il pleut beaucoup dans *Blade Runner* ?

Pour deux raisons. La première était une raison pratique, assez prosaïque : quand on décidé de faire un film ainsi que nous l'avons fait, c'est-à-dire en choisissant de le tourner presque entièrement en studio, il faut tout faire pour déguiser le studio en question. Parce que, il faut bien le dire, la plupart des décors qu'on voit au cinéma sont passablement minables ; on voit vraiment que ce sont des décors ! Je pense que cette utilisation de la pluie sur les textures que nous avons créées les recouvre en quelque sorte d'un vernis qui confère une sorte d'authenticité à toute chose. Il me semble que ça soude pour ainsi dire tout ensemble, si vous voulez. Et je pense que, pour ce qui concerne le prix des décors, ça a aussi aidé assez drôlement en contribuant à rendre plus réelles toutes les rues.
La seconde raison, c'est que je pensais que, dans une ville avec des bâtiments monolithiques de cette taille — je pense que vous vous êtes rendu compte de l'échelle de ces gratte-ciels ; il s'agit de bâtiments qui, en moyenne, sont de la hauteur de l'Empire State Building, sinon davantage... certains sont deux fois plus hauts — le résultat c'est que la ville provoque ses propres orages au niveau le plus élevé. Les buildings sont tellement monumentaux qu'ils ont créé leur propre microcosme, avec des précipitations à l'intérieur de la cité.

Certaines images du film m'ont rappelé des dessins de Mœbius pour « Métal Hurlant ». Etait-ce intentionnel ?

Je suis perpétuellement influencé par Mœbius ! Je pense que c'est l'un des plus grands auteurs de bande dessinée de tous les temps ! Il est absolument génial ! Sa technique de dessin, je crois, est merveilleuse. Ses idées, son sens de l'observation, de l'humour — humour dans toute l'acceptation du terme, que ce soit dans l'architecture, dans l'habillement, l'insolence ou autre chose, car il englobe tous les domaines — sont vraiment brillants. Oui, il m'inspire constamment...

Combien de temps avez-vous passé en pré-production ?

Très peu de temps, curieusement, parce que nous avons démarré avec Filmways. Et puis, il est devenu évident qu'ils avaient des difficultés financières. Nous en étions alors au stade de la préproduction, et ça a commencé à nous inquiéter sérieusement. J'avais travaillé sur le film pendant près de 4 mois, et tout voir tomber finalement à l'eau est

« NOUS NOUS SOMMES INSPIRES DE CERTAINES DONNEES SCIENTIFIQUES TRES GENERALES POUR CREER UNE SORTE DE BANDE DESSINEE ADULTE »

parfois extrêmement frustrant... Alors nous nous sommes dégagés et nous avons été repris par la Ladd Company, Bud Yorkin et les gens de Tandem. Naturellement, ce changement d'investisseurs a de nouveau prolongé la production, de sorte que je pense que nous avons passé juste un peu moins de 9 mois en pré-production.

Avez-vous fait une continuité dialoguée pour tout le film ?

Pratiquement. Nous avons fait ce travail pour les séquences les plus importantes. Et puis, il nous a fallu le recommencer pour certaines séquences, qui s'avéraient trop coûteuses en frais de plateau et de décors. Nous étions alors contraints de repenser différentes choses.
L'un des gros problèmes consistait à savoir comment introduire Deckard dans la ville. Je voulais le faire d'une façon vraiment spectaculaire pour démontrer ce qu'était *alors* la cité, et ce que pourraient devenir nos villes. On aurait pu faire le film entièrement à la manière de Mœbius, c'est-à-dire dans le style le plus complètement fantaisiste. Mais, il est devenu évident tout d'un coup qu'il y avait dans le scénario trop d'éléments qui ne sont que des sortes de commentaires ou de constatations, et se réfèrent à l'évidence à notre réalité. C'est pourquoi je ne voulais pas décrire une époque tellement éloignée dans l'avenir car le contexte nous aurait pour ainsi dire échappé, et le public d'aujourd'hui aurait perdu toute référence.

Pourriez-vous nous dire comment et pourquoi vous avez fait appel à David Peoples pour revoir le scénario de Hampton Fancher ?

David est arrivé en fin de compte, alors qu'il me semble que Hampton était déjà sur autre chose, et que je me débattais toujours avec certains aspects de l'histoire, comme les talents de détective de Deckard, certaines références aux personnages, le commentaire off sur certaines séquences et les péripéties de l'enquête.
J'ai découvert qu'au debut, l'un de mes problèmes avec ce scénario c'était que le héros ne se livrait à aucune enquête, ne faisait aucune déduction ! On était pour ainsi dire obligé de tout lui dire, et je voulais le voir faire son travail de détective. Alors Peoples est intervenu, il s'est mis à l'œuvre et a repris le synopsis de Hampton en ce qui concerne ces points ainsi que pour la voix off.
Dans un film comme celui-là, on ne peut pas se contenter de penser à une scène et puis d'espérer la faire en deux semaines. La scène doit être budgetée et préparée !
[N.B. : Il est intéressant de remettre cette remarque dans le contexte, et de la comparer au commentaire de Hampton Fancher, p. 25]

Dans le scénario, le monde est décrit comme surpeuplé. Dans le livre de Dick, le sentiment d'aliénation surgissait au contraire d'un vide absolu, désespérant. Pourquoi ce changement ?

Je déteste l'idée de cités complètement vides ! C'est une idée terriblement déprimante, que celle de déserts urbains ! Ça ne me fait rien de penser que les villes de l'avenir pourraient être envahies par une foule mélangée, cosmopolite. En quelque sorte, ça me semble plus optimiste ! Mais imaginer un affreux désert dans lequel les survivants se terreraient dans des trous à rats, et où on ne verrait qu'accidentellement des gens passer dans la rue, à

LES AUTRES « BLADE RUNNER »

Le scénario de Blade Runner a été réécrit plusieurs fois et a fait l'objet de multiples modifications. Et même en possession de la version définitive, Ridley Scott décida d'effectuer certains changements importants de façon à altérer le ton du film, ou, plus simplement, à lui donner un rythme plus rapide.
Dans une version du scénario datée du 22 décembre 1980, par exemple, la métamorphose de Rachael qui, de femme d'affaires devient répliquante privée de sentiments pour finir par tomber amoureuse de Deckard, s'étalait sur plusieurs scènes pour atteindre son point culminant au moment où Rachael déclare à Deckard qu'elle l'aime, après qu'ils aient fait l'amour sans qu'elle y trouve de plaisir. Dans la version finale, toutes ces scènes ont été combinées, au détriment de l'intrigue amoureuse mais au profit de la progression de l'action.
Une autre scène majeure fut également supprimée complètement, probablement dans le but de ne pas compliquer l'histoire. Après avoir questionné et tué Tyrell, Batty s'aperçoit que ce dernier ne pouvait être son créateur. Sebastian lui avoue alors que le véritable Tyrell se trouve dans une chambre d'hibernation, à laquelle il conduit le répliquant. Tyrell est en fait mort depuis un an. Batty, furieux de découvrir que « Dieu est mort », tue Sebastian et s'enfuit de l'immeuble.
Mais le principal changement concerne la fin du film, que Scott trouvait probablement trop déprimante dans son état original.
Dans cette mouture originale, Deckard et Rachael ont réussi à échapper au détective ambitieux qui voulait tuer Rachael pour obtenir de l'avancement — ce dont Bryant avait averti Deckard. Rachael — qui, contrairement à ce qu'il en est maintenant, n'avait qu'une durée de vie limitée — supplie alors Deckard de la tuer ; celui-ci accepte. Dans son monologue final, Deckard, profondément marqué par cette expérience, aurait conclu avec une morale désabusée : « Nous sommes tous programmés ».



Les prodigieux effets spéciaux de Douglas Trumbull : la projection d'images publicitaires sur grand écran vidéo

pieds ou dans un quelconque véhicule... alors, ça oui, ça prend pour moi des allures de cauchemar ! Je ne crois pas que je serais allé loin dans cette idée.

Comment conciliez-vous cette notion de surpopulation avec le grand immeuble vide de Sebastian, alors ?

Eh bien, le bâtiment est en ruine, non ? Je crois qu'il dit quelque chose comme : « Il n'y a pas de problème de logement, par ici ». En d'autres termes, il y a bien surpopulation, on manque de place, mais pas dans ce bâtiment-là. La plupart des étages étaient comme celui à travers lequel Harrison Ford tente de se frayer un chemin, virtuellement inhabitables. Le bâtiment de Sebastian se trouve sans doute dans les faubourgs populaires de la ville.

L'importance des animaux vivants, pour Deckard et pour ses contemporains, étant l'un des concepts fondamentaux du roman de Dick, pourquoi est-il pratiquement absent du film ?

C'était un thème très difficile à intégrer. Dans le scénario original, l'une des principales motivations de Deckard était de pouvoir se payer une vraie chèvre. L'idée que les gens puissent avoir des animaux sur le toit de leur immeuble, en guise de lien avec le « passé »..., presque comme système thérapeutique, ces choses-là ayant pratiquement disparu, pour moi, c'était dangereusement près d'être prétentieux.
Ça marche bien dans le livre, mais pour montrer ça à l'écran, il faut beaucoup de doigté ; autrement, ça a vite fait de faire « message à délivrer à tout prix », ou sermon ; ce que, personnellement, je trouve mauvais.
A la lecture, je trouve ça parfait, mais il ne me semble pas que ce soit visuel, qu'on puisse le rendre à l'écran. Assez étrangement, je crois que Mœbius pourrait sans doute magnifiquement illustrer ça... Mais je ne pense pas que ça marcherait au cinéma. Il faudrait passer tout le film à expliquer la présence de ces animaux, au lieu de considérer que ça fait tout simplement partie du monde qu'on se trouve être en train de décrire.

Pensez-vous que quelques références seulement suffisent à faire passer l'idée ?

Oui, je crois que oui, que ça suffit. Enfin, je l'espère ! J'aurais bien voulu en faire un peu plus, mais j'ai trouvé l'obsession du personnage central de posséder une chèvre un peu intellectuelle... et un peu trop gentille, aussi !

Est-ce que ce n'est pas en contradiction avec le fait de montrer des pigeons dans le grenier de Sebastian ?

Là, vous avez mis le doigt sur quelque chose ! (Rire). Je pourrais vous répondre que c'étaient simplement des pigeons artificiels, mais ça n'aurait aucun sens, hein ? (Rire). Non, ça ne tiendrait pas debout. Je crois que dans le monde, certaines races d'animaux, des animaux citadins, existeront toujours, quoi qu'il arrive. A Londres, par exemple, il y a des troupeaux monstrueux d'étourneaux qui détruisent les bâtiments. Alors, dans une ville comme celle-là, les créatures exotiques auraient pu disparaître, peut être, mais les animaux capables de subsister, comme les rats et les oiseaux, auraient survécu, même dans un environnement urbain. On considérerait alors les pigeons comme nous considérons les rongeurs. Comme des animaux nuisibles, en somme.

Je pense que la scène finale, qui montre de vastes paysages vierges de toute pollution, contraste fortement avec la description de cette sinistre cité...

Certainement... Mais de nos jours, il existe des étendues désertiques, immenses et où il ne se trouve qu'une ou deux pauvres âmes au kilomètre carré : en Alaska, au Labrador... Ça ne veut pas dire que nous aurions, vous ou moi, envie de nous y installer, ou qu'il serait même possible d'aller y vivre !
Je pense que ces étendues vierges existeront toujours. Il serait probablement impossible de repousser les limites de la ville dans ces zones.
Nous avons eu de grandes discussions à ce sujet. Franchement, dans une certaine mesure, vous avez raison. J'aurais voulu m'en tenir strictement à l'idée que la Terre était alors passablement ruinée et épuisée, et que les seules perspectives offertes étaient bien sinistres, mais que ces deux personnages allaient, d'une façon ou d'une autre y survivre. Ce qui était une notion bien romantique, mais Deckard est essentiellement un surviveur. Mais finir le film, qui est, je crois, assez intense, en les faisant s'enfuir dans un paysage où il serait impossible, ou tout au moins bien inconfortable de vivre aurait été vraiment trop déprimant. Je ne voulais tout simplement pas terminer sur une note triste. Alors il m'a semblé justifié de conclure sur l'idée qu'il resterait encore de l'espace sur Terre.

Pourquoi avez-vous choisi le titre de *Blade Runner* qui appartenait à un autre livre ?

Parce qu'il me plaisait, tout simplement, je crois ! « Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques » est parfait pour un livre, mais comme titre de film... ça



suffirait à le classer immédiatement dans la catégorie des films d'art et essai !
Nous avons pris contact avec William Burroughs et lui avons acheté le titre. Il avait écrit dans les années 50 un livre curieusement intitulé « Blade Runner The Film », et c'est de là que nous l'avons pris.
[N.B. : Ridley Scott ne semble tout simplement pas être au courant de l'existence d'un roman de science-fiction plus récent, de Alan Nourse, intitulé « Bladerunner »].
Et la seule terminologie, pour désigner un métier, sonnait bien. Pas seulement à cause du mot « blade » (lame), non, l'association, des deux mots, l'énergie qui s'en dégageait, m'ont plu. Et c'est pourquoi il m'a semblé que c'était un bon titre à donner au film

Ne craignez-vous pas que Harrison Ford soit trop lié dans l'esprit du public à *Star Wars* et aux *Aventuriers de l'Arche Perdue* ?

A l'époque, personne n'avait vu *Les Aventuriers de l'Arche perdue*. J'avais demandé Harrison bien avant. Je ne me suis pas préoccupé de ça. J'ai seulement pensé qu'il était parfait pour le rôle.

Batty est un personnage bien plus contraignant, charismatique. Etait-ce intentionnel ?

Eh bien, je pense que le personnage de Deckard est très austère. C'est en Roy Batty, plutôt, que se trouve, non pas la surprise mais la clef des événements du film. On croit avoir affaire à une sorte de personnage à la Frankenstein, mais il se révèle plus humain que la moyenne des êtres humains à mesure que le film progresse, et c'est ainsi qu'il se gagne la sympathie du public, dans une certaine mesure, peut-être presque autant, sinon plus que le personnage de Deckard !

Vous êtes-vous délibérément efforcé d'obtenir une atmosphère de film noir ?

Oui, en quelque sorte ; je voyais en Deckard une sorte d'Humphrey Bogart. Enfin, tout ça vient sans doute du fait qu'à l'origine j'avais considéré le film comme une sorte de bande dessinée. C'était mon « eurêka ! » ; quand j'ai lu le scénario, j'ai senti aussitôt que je savais comment le faire. C'était l'une des énergies qui m'ont fait m'y attaquer : je pensais que nous en ferions très certainement une sorte de bande dessinée.
Mais en cours de route, le film est devenu beaucoup plus sérieux que ce que j'avais imaginé ; alors le sérieux de certains aspects du film a émergé, l'empêchant en quelque sorte de devenir une pure bande dessinée..

Pourquoi avoir si peu exploité le personnage de Rachael ?

Elle était là à l'origine pour mettre en évidence le funeste destin qui attend le personnage central, censé pourchasser



Harrison Ford et Ridley Scott, discutant d'une scène du film

des répliques génétiques et qui finit par tomber amoureux de l'une d'entre elles.
A l'origine, nous avions écrit d'autres scènes mais nous ne les avons jamais tournées. Parce que le sens fondamental du film ne nous amenait tout simplement pas dans cette direction. Il faut bien décider de ce qu'est le film qu'on fait ; au début il était très tiraillé entre l'histoire d'amour et l'aventure. Et même maintenant, je trouve très bons certains aspects de l'histoire d'amour, mais, de quelque façon qu'on les considère, ces moments-là ralentissent le film. Je ne crois vraiment pas que j'aurais pu en faire plus. C'aurait été aller contre le sens du film, ç'aurait été faire un autre genre de film.

« IL ME SEMBLE QUE LES EFFETS SPECIAUX EXISTENT POUR QU'ON NE S'EN PASSE PAS ! »

Préférez-vous travailler en studio, ou en décors naturels ?

Ça m'est égal. J'ai fait les deux. *Duellistes* était entièrement tourné en décors naturels. C'est une simple affaire de logistique. C'est la logique qui commande, suivant ce que l'on recherche pour tourner une scène.

C'était votre premier film pour Hollywood ; pourriez-vous nous dire quelles différences cela fait pour vous, de travailler ici ou en Angleterre ?

C'est très différent, oui. Maintenant, j'aimerais bien vivre ici ! (Rire). Je crois que la mise en scène, telle que je l'ai pratiquée jusqu'à présent, m'a donné plus de liberté que je n'en ai obtenu à Hollywood. J'ai donc dû apprendre à construire un film selon de nouvelles règles. A la base, par exemple, je suis opérateur, mais je ne pouvais pas exercer mes talents ici ; alors il a bien fallu que je me contente d'obtenir des images par l'intermédiaire de chefs opérateurs, qui étaient très bons. Ça s'est bien passé, mais c'était entièrement nouveau pour moi.
Les hiérarchies sont différentes, mais plus importantes. Pour finir, je me suis progressivement installé dans le système des studios, et j'y ai vraiment pris beaucoup de plaisir. J'ai adoré les studios de Burbank, que je trouve formidables. J'ai découvert ça tout seul, rien qu'en comparant avec certains des pauvres vieux studios mangés aux mites que nous avons en Angleterre. Il n'y a pas de comparaison, même si les possibilités offertes sont plus ou moins les mêmes.
Autrement, il y a des côtés positifs et des côtés négatifs. Vous savez, il y a de bonnes et de mauvaises équipes partout. Tout dépend du mode de sélection, et de vos capacités à embaucher du bon personnel.

Ne pensez-vous pas que dans le cas d'un film comme *Blade Runner*, les effets spéciaux élaborés, les décors, etc. aient tendance à éclipser un peu le reste du film ?

Non. Je crois que j'ai su garder chaque chose à sa place dans ce film. Et je pense y être arrivé dans *Alien*, aussi. Il me semble que les effets spéciaux existent pour qu'on ne s'en passe pas ! Surtout si on fait un film qui se passe à une autre époque que la nôtre. Si on sait ce qu'on va faire, on peut présenter son environnement d'une certaine manière, aussi authentique que possible, en gardant chaque chose à sa place. Parce que si ça doit oblitérer le contenu réel du film et les personnages, alors ça devient tout de suite un film de science-fiction pénible.
Les films de science-fiction les plus réussis à ce point de vue parviennent en général à cet équilibre.

Pourquoi avoir à la fin appelé Los Angeles cette Ville anonyme ?

Je suis personnellement convaincu que

nous aurions pu nous contenter de l'appeler la Ville, mais c'était ressenti comme prétentieux. Je ne sais pas pourquoi. Une attitude dominait cependant : les gens semblaient aimer qu'il soit question de « Los Angeles », probablement parce que ça leur permettait de la rattacher à quelque chose.

Avez-vous eu des problèmes au cours du tournage ? Avez-vous réussi à respecter le budget ?

Dans tous les tournages, et surtout quand on fait un film comme celui-là, qui était très difficile, il faut maintenir l'énergie de tous à un niveau élevé. Il y a eu ici presque 17 semaines de tournage de nuit. Et faire tout ça en 17 semaines, c'était plutôt rapide !
Quant au budget... je n'aime pas parler d'argent. En tout cas, je ne pense pas que ça ait un rapport avec le film. Quoi qu'il en soit, nous sommes restés dans des limites raisonnables.

Avez-vous tout de suite pensé à Douglas Trumbull pour les effets spéciaux ?

Ah oui, absolument ! Doug a commencé dès le début, puis il a été pris par son propre projet [N.B. : *Brainstorm*] de sorte que j'ai travaillé entièrement avec David Dryer et Doug Trumbull, et les gars de leur équipe de l'EEG.
Dryer, le directeur des effets spéciaux a fait un travail inouï, vraiment.
Après avoir terminé le tournage, j'ai passé mon temps, moitié à monter et moitié à Los Angeles, à l'EEG. Le nombre de plans est assez limité, mais ils étaient néanmoins assez complexes.

Vous êtes-vous autant préoccupé de la partition musicale ?

La musique est entièrement de Vangelis. Je pense qu'on pourrait presque utiliser la « musique de la rue » comme effets spéciaux, mais je suis très content de la partition musicale.
J'ai choisi Vangelis, mais c'est plutôt le genre d'hommes que l'on laisse faire.
Nous avons beaucoup travaillé à changer les différentes musiques de place à l'intérieur du film. Mais Vangelis travaille décidément tout seul !

Nombreux sont ceux qui vous décrivent comme un perfectionniste. Etes-vous d'accord avec ce jugement, et pensez-vous que ce soit important ?

Je pense que c'est vrai, et je crois que c'est extrêmement important. Il y a trop de choses sur lesquelles on peut perdre prise quand on fait un film. Il y a tellement de gens en cause qu'un film a vite fait de vous échapper et de se détériorer. C'est un peu comme de diriger une armée !

Avez-vous peur d'être considéré comme un metteur en scène de genre ?

Je crois que ça a été instinctif, au début, mais je commence à me demander, avec tout ce que j'ai lu, si, franchement, ce n'est pas de la science-fiction que le meilleur est en train d'émerger en ce moment-là.

J'ai de plus en plus cette impression en lisant les scénarios qu'on me propose la plupart du temps. Je cherche constamment de la chair à canon pour la télévision, et certaines des idées et des inventions les plus originales émergent en fait de la science-fiction.
Alors je me suis dit, pourquoi pas, après tout ? Je vais tout simplement me diriger vers ce genre particulier. Je vais faire un film féerique, juste après celui-là, et ça aussi c'est assez exotique. Je ne crois pas que *Blade Runner* ait quoi que ce soit à voir avec *Alien*, réellement. C'est vraiment un film contemporain aussi curieux que ça puisse paraître. Alors je ne suis plus inquiet du tout pour ça. C'est pourquoi j'accueille avec enthousiasme toutes les idées qui viennent de cette direction.

Aimez-vous personnellement la science-fiction ?

Non, non, pas du tout ! (Rire). Je n'en lis pas. Il se trouve simplement que j'ai une bonne vision de la façon de la traiter au cinéma. Maintenant, je me mets à en lire, mais je trouve que, pour la plupart, elle vole bas ! Une bonne partie a, en plus, des prétentions sur des avenirs idéalistes, et des trucs comme ça, ce qui est très dangereux.

BLADE RUNNER

Aimeriez-vous faire un film contemporain, et qu'avez-vous essayé de dire dans *Blade Runner* ?

Si je pouvais trouver un bon scénario, ou même si je pouvais faire main basse sur un scénario qui irait simplement au-delà de ce que traitent la plupart des séries télévisées, oui, je le ferais ; et tout de suite. Avec *Blade Runner*, j'avais l'intention de distraire, mais le film traite aussi de la vie des êtres vivants. Si ce message passe, alors, ce sera magnifique !

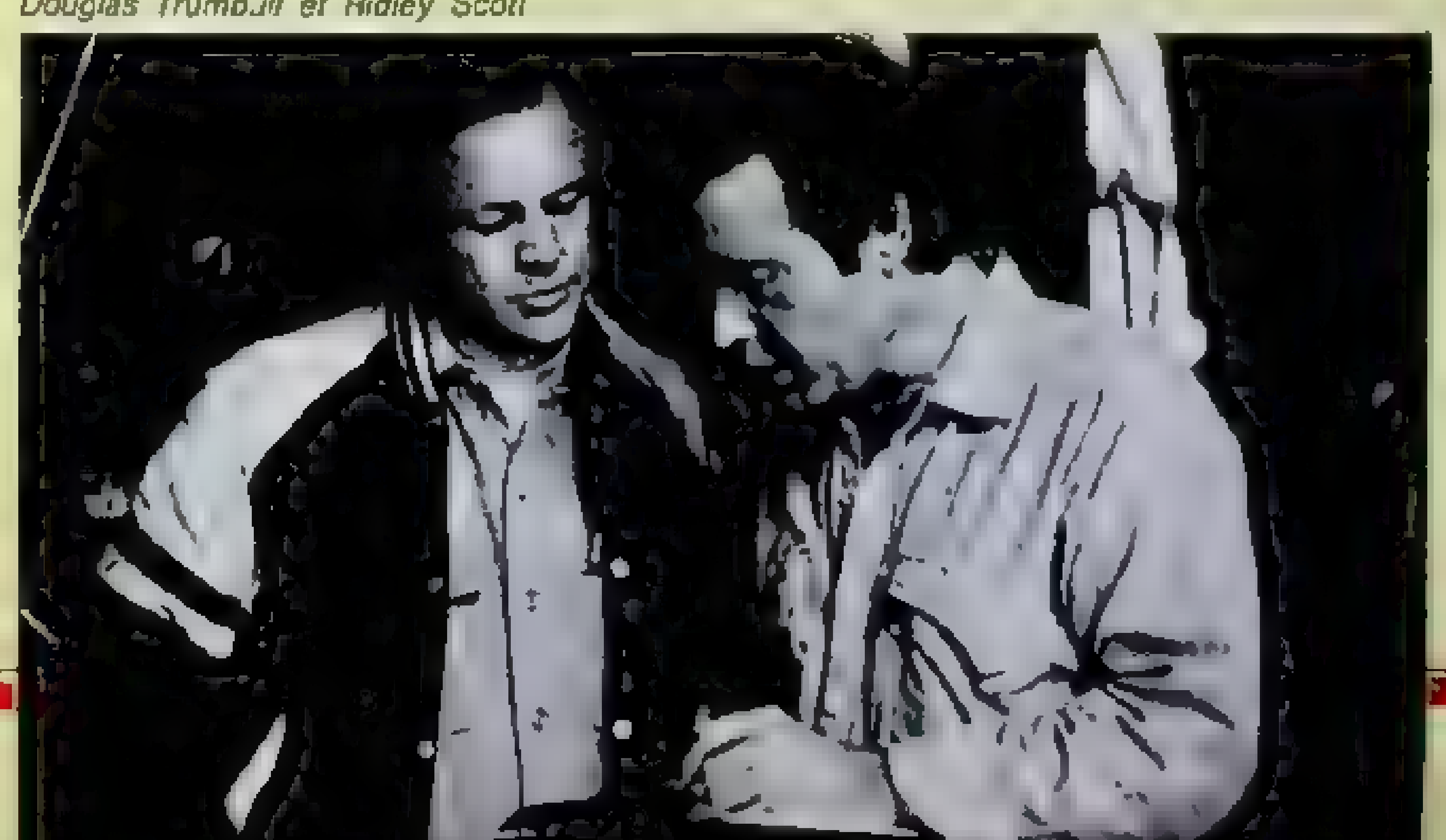
Et votre projet suivant, le conte de fées ?

C'est un scénario d'un certain William Hjortsberg [N.B. : auteur d'un roman de science-fiction, « Grey Matters », et d'un roman d'occultisme et d'épouvante, « Fallen Angel »]. Il a écrit une histoire originale, une sorte de quête, très belle. J'ai pour ainsi dire déjà commencé. Nous nous battons, maintenant, pour essayer de retenir les gens d'établir un budget, et tout ce qui s'ensuit.

Les effets spéciaux

Les effets spéciaux visuels de *Blade Runner* sont l'œuvre de Douglas Trumbull.
Depuis 1965, Douglas Trumbull a contribué à la création et à la mise au point de nouvelles techniques dans le domaine des effets spéciaux cinématographiques. Son éducation et son expérience précoce dans l'art, le dessin et l'illustration l'ont amené à travailler sur des films comme *2001, L'odyssée de l'espace*, *Rencontres du troisième type*, et *Star Trek* [pour plus de renseignements sur la contribution de Douglas Trumbull à ce dernier film, voir l'Ecran Fantastique n° 18].
En tant que vice-président de la Future General Corporation, Trumbull était responsable de la mise au point des nouvelles techniques, dont le Show Scan, un système de tournage et de projection à grande vitesse. Il y a déjà plusieurs années que Trumbull a fondé l'EEG (Entertainment Effects Group), avec Richard Yuricich, cinéaste professionnel qui travaille avec Trumbull depuis des années et partage en réalité avec lui — et aussi David Dryer — la responsabilité de la réussite de *Blade Runner*.
Au nombre des effets visuels spéciaux créés par Trumbull et l'équipe de l'EEG, on trouve une vue aérienne de la Ville, utilisée au moment du décollage des voitures volantes, des centaines d'étages de bâtiments à l'architecture futuriste qui furent ajoutés au sommet de bâtiments authentiques au niveau de la rue, les images projetées sur des écrans vidéo extérieurs géants, et des

Douglas Trumbull et Ridley Scott





Douglas Trumbull et les maquettes du film

écrans synoptiques dans la voiture, les paysages urbains que l'on voit par les fenêtres, dans les rues et à l'arrière-plan pendant la poursuite époustouflante de la fin, entre Deckard et Batty, et — peut-être le plan le plus spectaculaire jamais conçu pour un film : la vue aérienne de la banlieue hyper-industrialisée de Los Angeles en l'an 2019 offerte lors de l'atterrissage de la voiture volante à l'héliport situé à 700 étages de hauteur, au sommet de la gigantesque pyramide de la Tyrell Corporation. Ce dernier panorama fut immédiatement baptisé « Hades » ou « Enfer de Ridley » par l'équipe !

La plupart de ces effets furent réalisés au moyen de mattes agrandis — mattes qui combinent la peinture et la projection par derrière de maquettes, avec des éclairages spéciaux — des systèmes d'animation mécanique faisant l'objet d'un contrôle particulier — utilisés pour l'animation des plus petites soucoupes volantes de *Rencontres du 3e type* — et l'utilisation particulièrement soignée du 70 m/m, une technique particulière à Trumbull (alors que les Studios Apogee de Dykstra et l'ILM de Lucas utilisent un stock de 35 ou de 36 m/m Vistavision).

Trumbull décrit ainsi sa collaboration avec Ridley Scott pour *Blade Runner* : « Nous avons passé beaucoup de temps avec Ridley à survoler *Blade Runner*, et évidemment chacun avait dans la tête une idée de ce à quoi chaque scène devait ressembler. La plus grande chance que nous ayons eue pour faire ce film, c'est que Ridley est un excellent illustrateur, et qu'il fait beaucoup de croquis lui-même. Il peut dessiner devant vos yeux exactement ce qu'il veut voir, et à partir de là, on peut extrapoler les effets spéciaux, ainsi que l'image, du premier au dernier plan, lui permettant alors d'en déduire la longueur du plan ou l'angle de prise de vue. A partir de là, on prévoit les mouvements d'appareil et on espère qu'en fin de compte ça collera avec ce que Ridley nous avait demandé de faire. »

Trumbull ajoute : « Je pense que *Blade Runner* est représentatif de l'âge adulte des effets spéciaux. Ils sont intégrés au film qu'ils supportent et illustrent les principes de base. Ils ne sont pas faits pour tenir le devant de la scène, ce qui serait plus gênant qu'autre chose ; les effets spéciaux sont conçus pour faire passer l'histoire.

« *Blade Runner* est très précis d'un point de vue technologique. On peut vraiment dire de ce film qu'il est absolument rempli de gadgets mécaniques. On y trouve un très vaste éventail des conséquences possibles d'une technologie avancée, et c'est probablement dans cette direction-là que nous allons. *Blade Runner* a un aspect très crédible à cet égard. »

Le facteur essentiel de la crédibilité de *Blade Runner* a été la présence de Syd Mead, conseil et expert en décors — il est crédité au générique comme « Futuriste visuel » — qui est l'auteur des nombreux gadgets mécaniques et des multiples produits de l'avenir.

Mead, qui est un consultant en design industriel de très grand renom, — parmi ses clients on trouve Ford, Chrysler, Philips, US Steel et bien d'autres — a apporté sa contribution à *Star Trek* et au dernier film de Disney : *Tron*. Son livre, « Sentinel », offre un survol remarquable de la carrière de ce futuriste créatif. De sa maison de Hollywood, Syd Mead nous a parlé de sa coopération prolongée à *Blade Runner*. ■

ENTRETIEN AVEC

Syd Mead

Travailler sur *Blade Runner* a dû être une expérience nouvelle pour vous ?

Oui, je n'avais jusque à jamais travaillé pour une production à gros budget du début jusqu'à la copie définitive.

Ma contribution à *Star Trek* — la conception du V'Ger, son aspect extérieur, quelques croquis de l'intérieur, etc. — n'était intervenue que tout à la fin du film. Mais avec *Blade Runner*, j'ai été impliqué depuis la page blanche jusqu'à la dernière image, ce qui est une entreprise excitante.

Quelles sont vos origines ?

Je viens au départ du dessin industriel et de la composition graphique. J'ai été conseiller en design pour Philips Electronics pendant 10 ans, jusqu'à la fin de 1979. J'ai fait du design industriel pour Volvo, American Motors, Ford et Chrysler. Tout ça parce que dans les années 60, j'avais fait toute une série de brochures ambitieuses, 95 pages et plus pour US Steel, et qu'elles s'étaient promenées dans le monde entier. Depuis lors, j'ai été catalogué comme un concepteur de véhicules ou de moyens de transport, mais j'ai conçu des produits et j'ai réalisé des illustrations de pure fantaisie. Enfin, je n'avais encore jamais travaillé sur un film important. Quand Ridley est arrivé à Los Angeles, nous nous sommes réunis, son équipe venue d'Angleterre, Ivor Powell, Michael Deeley et moi, et j'ai été embauché pour faire 5 véhicules. Il fallait les commencer tout de suite, parce que ce serait ce qu'il y aurait de plus long à faire. C'était pour ces véhicules qu'ils avaient fait appel à moi au départ.

Mon livre « Sentinel » venait juste de sortir, et Ridley avait fait réunir par son équipe de Londres toute la documentation et les publications disponibles sur les concepteurs qui tendaient vers le domaine de la fantaisie technologique. C'est comme ça qu'ils m'ont contacté.

Aviez-vous eu envie de travailler pour des films, avant celui-ci ?

J'avais été contacté plusieurs fois. Le problème est que je suis un professionnel dans ma branche depuis plus de 20 ans, et que je suis tenu à un niveau de prix industriel que les films ne peuvent pas d'habitude investir dans la décoration. Alors j'ai fait plusieurs offres pour ce qu'on me demandait mais je n'en ai jamais plus entendu parler ! Evidemment, la première chose qu'ils faisaient, c'était de multiplier le nombre de jours par le tarif que je demande par jour, et le budget était instantanément dépassé — à moins qu'il ne s'agisse d'un gros film.

Star Trek était un gros film, avec un gros budget, et là, ils ont accepté mon tarif, comme en désespoir de cause. Et puis il y a eu *Blade Runner*, autre film à gros budget, et quelqu'un a pris la décision de m'employer au prix que j'aurais facturé à l'époque à n'importe quelle entreprise.

Comment en êtes-vous arrivé à être de plus en plus impliqué dans le film ?

Il se trouve, voyez-vous, que je n'aime pas faire des croquis isolés sur une feuille blanche ; j'aime intégrer dans son environnement supposé la chose que j'ai conçue, de sorte qu'on ait une idée de ce à quoi elle ressemblera vraisemblablement si on décide de lui faire voir le jour. Dans les premiers

projets que j'avais soumis à Ridley et Larry Paul, j'avais donc commencé à mettre des indications dans le fond, ayant lu le scénario et ayant assisté à des discussions et j'ai en partie rendu l'impression visuelle globale que recherchait Ridley.
Il avait aimé certaines des visualisations que j'avais faites figurer à l'arrière-plan, derrière les croquis des véhicules, et il m'a demandé si je ne pourrais pas lui suggérer des décors de rue. A ce moment-là, ils avaient décidé d'utiliser les Studios de Burbank, afin d'éviter les frais d'expédition par avion d'accessoires et d'acteurs à travers tout le pays, ou dans le monde entier. Alors nous avons rhabillé les décors des rues de New York du Studio de Burbank. J'ai pris des photos des rues et j'ai juste fait des croquis par-dessus pour leur montrer comment j'allais transformer ces décors, conformément au film. Ensuite, ça a été les décors d'intérieurs, surtout le laboratoire de Sebastian, la cuisine et la salle de bains de l'appartement de Deckard. Dans chacun de ces décors, Ridley déterminait et soulignait une qualité spécifique de l'image, à laquelle je me conformais.

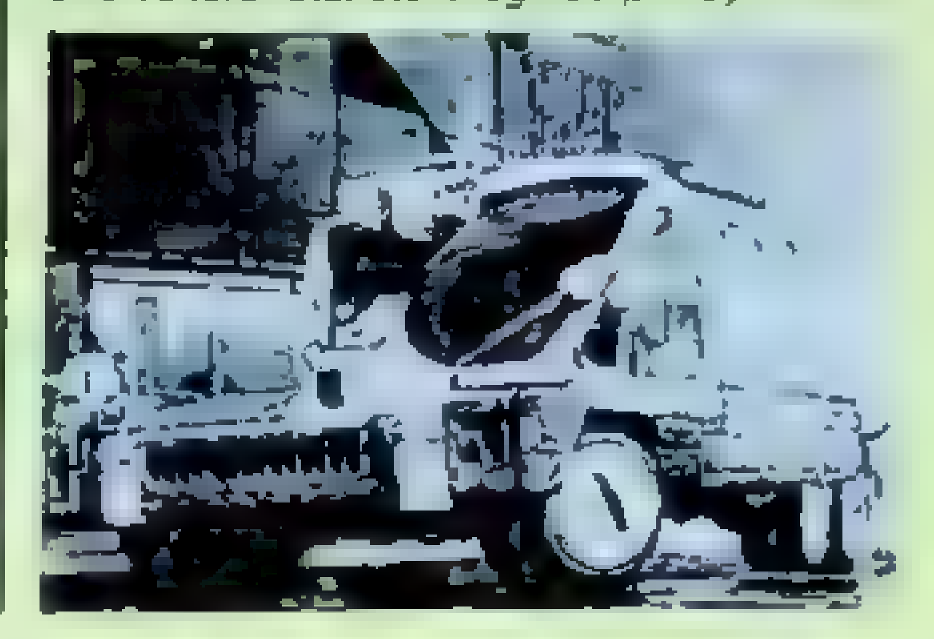
Vous avez lu beaucoup de science-fiction ?

J'adore la science fiction. Mes auteurs préférés sont Arthur C. Clarke et Isaac Asimov. Parce qu'ils sont tous les deux très solidement crédibles. Ce sont des auteurs, mais ils ne sont pas que cela. La chimie leur est familière et ils ont tous les deux de très solides bases scientifiques au sens large. Ils ne se contentent pas de faire des propositions juste pour la commodité de l'histoire, chose dont j'ai horreur.

Comment avez-vous approché le problème de conception des accessoires dans *Blade Runner* ?

Ma formation de concepteur industriel m'a aidé dans de nombreux cas. Par exemple, pour le système d'entrée dans l'immeuble de Deckard : il fallait un système dramatique, ou même toute une séquence indispensable pour pénétrer dans ce bâtiment de haute sécurité. Le fin du fin dans ce domaine est actuellement la carte magnétique. Ce n'est pas très dramatique, ni très futuriste, visuellement. Alors nous l'avons un peu raffiné : on enfonce sa carte dans une fente et l'ordinateur du bâtiment identifie le porteur et le laisse pénétrer dans un sas commandé électroniquement. L'ordinateur peut décider d'éditer une fiche montrant à quelle heure l'individu est entré, où il est allé, etc., mais ce n'était pas assez dramatique pour un film. Ca n'est pas assez intéressant visuellement, et ça n'impressionne guère quant au niveau de sécurité du bâtiment. La connaissance que j'ai de ce genre de dispositifs technologiques m'a permis de le peaufiner encore en y rajoutant des écrans, une identification vocale, etc. Le système acquiert ainsi une image dont le public, d'abord, apprécie la technologie, et qui, ensuite, répond aux impératifs dramatiques impliqués par cette scène particulière et ses accessoires.

Une voiture futuriste imaginée par Syd Mead



Pourquoi le décor de *Blade Runner* est-il tout vieux et décrépit et rafistolé de partout ?

En interprétant l'histoire originale, puis le scénario, nous avions posé en principe une sorte de théorie sociologique selon laquelle le monde serait ainsi.
Selon notre théorie, l'industrie lourde et les technologies avancées se consacraient si bien aux réalisations dans les mondes extérieurs qu'elles investissaient dans l'espace tout le capital disponible, mettons 70 %, avec pour résultat que les consommateurs restés sur Terre n'étaient plus assurés d'un service correct. On ne pouvait pas acheter chez le marchand un nouveau grille-pain, une voiture ou un rasoir tous les ans, comme aujourd'hui. Ce qui fait qu'on recyclait les vieilles choses ou qu'on les rafistolait pour en améliorer le fonctionnement, ou en prolonger la durée de vie, ce qui implique l'existence d'un marché des pièces de rechange, de « rustines » ou de blocs à ajouter à ces appareils, adaptables sur la voiture ou le réfrigérateur pour lui permettre de fonctionner mieux — faute de nouveaux modèles disponibles.
Cette approche a graduellement amené l'aspect protubérant, gibbeux, de tous les appareils électroménagers, réparés de bric et de broc, grâce à quoi ils fonctionnent encore.

De qui est cette idée ? De Ridley ?

Ridley décrivait toujours, en détail, ce à quoi il pensait et à quoi il voulait que ça ressemble. Il est lui-même artiste, et très visuel. Il faisait tout le temps des tas de croquis.
Un exemple frappant est le *polygraphe de Voight-Kampf* ; il m'avait bien précisément dit qu'il voulait quelque chose de très délicat, mais qui ait l'air très menaçant, comme une tarentule assise sur un bureau. Il fallait que ce soit assez petit pour tenir dans un attaché-case ; il devait y avoir un gros câble en-dessous du bureau, allant à une boîte de contrôle à distance, mais pour l'essentiel, c'était un système très délicat, qui se dépliait pratiquement tout seul. Il était muni d'un dispositif optique qui était axé sur le visage du patient, l'idée étant qu'il scrutait la contraction et la dilatation de l'iris, puisque l'on sait que quand on est très énervé, notre iris se contracte. On voyait tout ça sur un petit moniteur, et la personne qui faisait fonction-

La banlieue industrielle de L.A. survolée par les « Spinners » : l'une de nombreuses créations de Douglas Trumbull



ner l'appareil observait les mouvements de l'iris du sujet, mouvements qui étaient analysés par un ordinateur. En plus, Ridley voulait que ça ait l'air « vivant ». Alors nous y avons incorporé un soufflet, suivant l'idée qu'il existe une science des odeurs : les individus sont censés émettre des molécules appelées « phéromones » que notre nez captera t. Cette machine « respirait » donc avec son soufflet, très légèrement inspirant des échantillons d'air et les analysant en même temps que les contractions de l'iris. Le résultat final était un dispositif de la taille d'une mallette, qui avait l'air très menaçant et qui semblait vivant. C'était un recoupement spécifique des directives visuelles précises de Ridley, et le résultat en fut un accessoire utilisable.

Comment se faisait l'interface avec Larry Paul, responsable des décors ?

Le rôle de Larry était de veiller à la réalisation des choses. De tout, véhicules et décors... Et de les faire construire dans certaines limites budgétaires, encore. Tout en veillant à ce que soient respectées les modifications qui pouvaient intervenir dans les scènes ! Certains décors étaient en effet construits ou en cours de construction lorsqu'on les supprimait du film.

« ON DOIT PLIER SON IMAGINATION A L'HISTOIRE... »

Je vais vous donner un exemple : je suis allé en Europe, et à ce moment-là, j'étais en train de concevoir une belle machine à thé chinoise pour le restaurant où Deckard prend ses repas. Lorsque je suis revenu avec un bloc plein de croquis, la scène avait été purement et simplement supprimée ! Je crois que mes croquis ont tout de même vu le jour sous la forme d'une voiture des quatre saisons, dans la rue !

Le rôle de Larry consistait aussi à vérifier que les décors étaient bien réalisables. Je lui fournissais des visualisations des choses spécifiques dont nous avions besoin pour faire le film, selon l'aspect que nous voulions leur donner.

Avez-vous conçu des choses qui n'étaient pas réalisables ?

Bien sûr. Tout le temps ! Larry a fait un travail du tonnerre, parce qu'il était responsable de choses qui allaient coûter très cher. Evidemment, il a dû supprimer certaines choses pour des raisons de prix. Par exemple, le scénario original prévoyait une scène de train. Deckard se trouvait dans un train qui l'amenait vers la ville, qui s'appelait alors San Angeles — par une contraction entre San Francisco et Los Angeles. Elle fut supprimée parce que ça ne valait vraiment pas la peine de louer un vrai train, ou d'en trouver un vieux, et de le restaurer, pour une scène d'une minute !

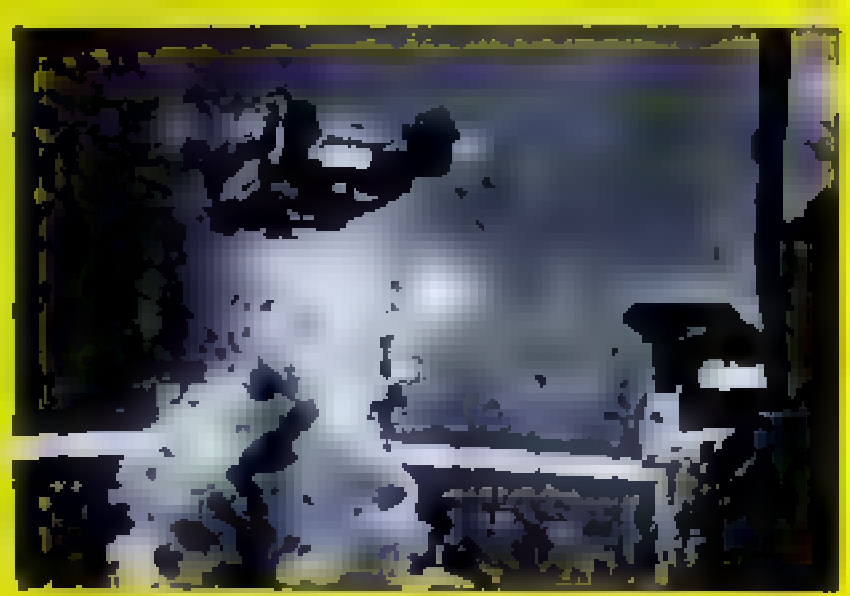
Un autre exemple : à l'origine, l'ambiance du film devait être glaciale, jusqu'au moment où on a découvert ce que ça coûterait d'envoyer tous les décors dans le Michigan ou le Wisconsin et de les faire givrer ; au lieu de ça, c'est devenu brumeux, lourd et chaud, avec des pluies étouffantes.

Pourquoi les rues sont-elles tellement encombrées et pauvres ?

Cet aspect a évolué progressivement. L'arrière-plan de l'un des croquis de véhicules — je crois que c'était le Taxi — reflétait les théories sociologiques dont nous parlions à ce moment-là. J'avais pensé que si les gens étaient obligés de vivre près de la rue, la ville









Au cours des dernières années, plusieurs films de SF se sont inspirés des travaux de Syd Mead. « Blade Runner » est le premier à faire pleinement appel à ses capacités de création (de la conception à l'exécution : les ateliers de « Ridleyville » !)

avait grandi jusqu'à ce que les bâtiments mesurent plus de 900 mètres de hauteur. C'était notre chiffre théorique. Juste en ce moment on projette de construire à Chicago un gratte-ciel de 600 mètres de haut, alors ce n'est pas trop invraisemblable. J'ai fait un dessin à l'échelle montrant les tours jumelles du World Trade Center — elles font dans les 350 mètres, un peu plus — auxquelles j'ai rajouté 70 mètres, et puis j'ai encore rajouté 300 m parce qu'on était en 2020. Quand on en vient à cette échelle, on réalise que le niveau de la rue sert véritablement d'accès à tout le bâtiment, qu'il s'élève à des centaines de mètres dans les airs ou plus. Si on devait vivre au niveau de la rue, on ne verrait rien par les fenêtres, que des machines et des engins. Alors je me suis dit qu'il existerait un service de location où l'on pourrait « louer une vue », c'est-à-dire une boîte qu'on fixerait à la fenêtre, comme un écran de télévision plat, ce qui est dès à présent technologiquement faisable, et permettrait de contempler au choix une jungle avec des oiseaux, ou tout ce qu'on voudrait !

Evidemment, si tout le monde possédait un de ces dispositifs, tous les vieux immeubles prendraient des allures d'entrepôts. Ce qui confère un air étrange, non habité, aux rues. Et pourtant, si on avait toujours vécu au milieu de ça, on saurait qu'il y a des gens à l'intérieur !

Et puis de grosses conduites d'énergie courent le long de la façade de ces vieux bâtiments. Pas la peine de détruire les vieux immeubles ; on pourrait en retirer tout l'intérieur et les reconstruire à neuf...

Toutes ces recherches ont eu pour résultat de conférer cet air mécanisé, dense, au niveau de la rue.

Que pensez-vous du fait de concevoir des décors très élaborés au lieu d'aller filmer sur place, en extérieurs ?

Eh bien, ça dépend de la réalité qu'on essaye de recréer. Si on essaye de rendre une réalité qui n'existe pas maintenant... Tout le monde finit par connaître tôt ou tard le tout dernier gratte-ciel construit à Dallas, Berlin, ou dans le centre de Los Angeles, comme n'importe où dans le monde ; on ne peut pas les utiliser continuellement, comme ils ont fait dans *Buck Rogers*. S'il faut créer une réalité qui n'existe pas, il faut ou bien la construire en miniature, ou bien élaborer un décor.

Ridley utilisait des cadrages très serrés, de sorte que quand le décor était terminé, habillé, inondé d'eau, et éclairé dans la nuit, ça avait l'air très, très encombré. Mais nous avons réussi un embouteillage avec peut-être 15 ou 16 véhicules, et quelques centaines de personnes !

Ne craignez-vous pas que les décors ne deviennent les vedettes du film ?

Je ne crois pas. Les passages que j'ai vus mettent en valeur les réactions émotionnelles entre Deckard et les autres personnages. En fait, nous nous sommes vraiment contentés de reconstituer une réalité alternative à l'arrière-plan. Je crois que c'est bien l'impression dominante, et je ne pense pas que la machinerie fasse oublier l'histoire.

Que pensez-vous du monde que vous avez créé ?

Eh bien, si on n'est pas trop optimiste, c'est une possibilité. On m'a déjà posé cette question, et j'ai répondu que ce n'était qu'une illustration d'un scénario particulier. Si on devait faire un autre film avec un scénario plus optimiste, alors je concevrais un autre avenir, tout différent. On plie son imagination à l'histoire, vous savez.

Ne trouvez-vous pas bien extravagant de faire tant de recherches pour un film ?

Non, je pense que c'est tout simplement professionnel. La somme de détails auxquels vous pouvez arriver dépend évidemment des moyens financiers dont vous disposez. Avec suffisamment de temps et d'argent, on pourrait reconstituer le Taj Mahal... Dans les vieilles cathédrales, le dos des statues de pierre, qu'on ne voit pourtant pas, est sculpté aussi, parce que ceux qui les ont faites apportaient leur mentalité à ce qu'ils faisaient. Je crois que la densité du détail a beaucoup d'importance.

Certes, mais est-ce que ça fait une différence pour le public ?

Je crois que oui. Les producteurs qui financent le film ont vu les effets spéciaux concoctés par l'équipe de Trumbull, et ils étaient tellement excités qu'ils ont dit : « Si vous voulez encore un peu d'argent pour ajouter d'autres lumières clignotantes sur les mattes, ou un autre véhicule qui vole le long de la rue, allez-y, ça marche. »
Parce que ça devient plus crédible, vous voyez. Si vous regardez un matte et que vous voyez des lumières qui clignotent, une voiture qui passe en volant ou un petit bout de papier qui voltige sur un trottoir, ce petit mouvement a peut être coûté des milliers de dollars, mais tout devient aussitôt plus crédible.
Les mouvements accessoires et les détails ajoutent au réalisme, ce qui est exactement le but recherché.

Quelle partie de vos projets est basée sur des concepts scientifiques actuellement en vigueur ?

Ça dépend. Pour la cuisine de Deckard, il fallait que nous fassions des choses qui ressemblent à des appareils électro-ménagers. Alors, nous y avons installé une surface plane, peut-être un gril, sur lequel était posée une sorte de chose potelée, aux bords arrondis, dont personne, pas même moi, n'aurait su dire ce que c'était, ni à quoi ça servait ! (Rire)
En tout cas, ça ressemblait à quelque chose qui avait sa place là. Comme ces hamburgers prêts à cuire, lyophilisés ou quelque chose dans ce goût là. Pour le coup, ce n'est pas très scientifique, mais ça ajoute à l'impression générale ; on peut surenchérir dans le réalisme, vous savez !

Et les voitures volantes ?

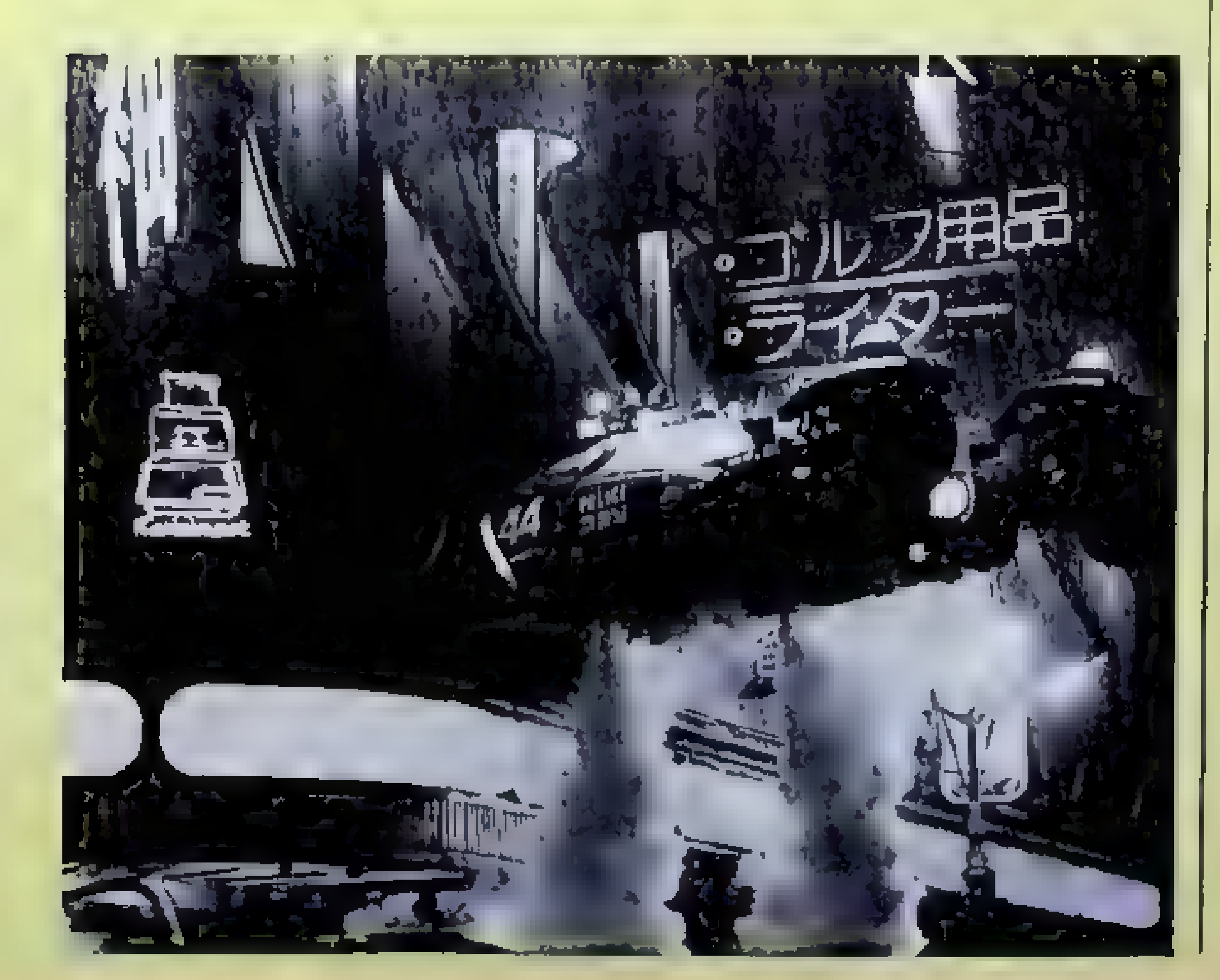
Ah, le principe en est scientifique, c'est celui de l'aérodyne qui est un système ascensionnel existant. C'est un procédé opérationnel, par lequel on dirige simplement une tuyère vers le bas ; lorsqu'on arrive à égaliser la masse du véhicule, celui-ci s'élève au-dessus du sol.
Lors de notre première réunion, Ridley m'a dit que j'aurais à concevoir une voiture volante et qu'il pensait que ce serait mon plus gros problème. Parce qu'il ne voulait entendre parler ni de pales rotatives, ni d'ailes planantes. Il voulait une vraie voiture, capable tout simplement de se soulever au-dessus du sol et de voler sans changer de forme. De cette façon, elle serait toujours facile à identifier ; par ailleurs, il apparaissait aussi plus censé, technologiquement, d'imaginer que le véhicule atterrisse et décolle sur place.
Nous avons emprunté le principe de l'aérodyne et l'avons appliqué à un véhicule en forme de voiture ; ça a l'air complètement crédible. Je crois que ça marcherait probablement dans la réalité, mais qu'il faudrait ajuster le centre de gravité par rapport à la tuyère.

Qu'avez-vous ressenti en voyant vos dessins réalisés pour de bon ?

C'était purement exaltant ! La plupart des choses que je conçois et que j'imagine ne voient jamais le jour, puisque je travaille dans un domaine théorique. Mais voir quelque chose qu'on a imaginé prendre vraiment vie est fantastique ; ça prouve que les recherches qu'on a faites, les idées qu'on a eues étaient bonnes.

Vous avez assisté au tournage ?

Ils tournaient toutes les scènes de rue la nuit, à cause de l'éclairage, et il fallait que je m'occupe de tous mes autres clients... J'ai vu tourner une scène avec Deckard dans l'appartement de Sebastian, au moment où sa main est attirée à travers le mur du corridor, mais c'est vraiment la seule scène au tournage de laquelle j'aie assisté.



BLADE RUNNER

Il est donc plus facile de concevoir des décors pour le tournage de nuit ?

Je le suppose ; on peut sans doute tirer davantage des décors existants, parce qu'on les voit moins, et on peut jouer avec les reflets et ainsi de suite. Mais il faut augmenter la couleur, et veiller à ce que tout soit plus brillant, plus coloré, pour que ça ressorte.

Y a-t-il eu des éléments qui n'ont pas marché du tout ?

Oui, c'est d'ailleurs intéressant... Il nous fallait inventer un pistolet spécial pour Deckard. Ridley ne voulait pas de lasers ; ça a été tellement galvaudé ! Alors nous avons imaginé une sorte de projectile avec son propre propulseur incorporé. Ils ont fait le tour des magasins et ils sont revenus avec un genre de lance-flammes, mais le gros gabarit, lourd et tout, et nous y avons encore rajouté des améliorations pour qu'il soit plus beau.
Nous avons essayé d'en faire sortir des flammes de toutes les couleurs, bleues, vertes, etc. Mais mon dessin original pour le pistolet n'a pas été utilisé. Ou plutôt si, c'est devenu un téléphone, parce qu'un jour que le dessin était à l'envers, quelqu'un a trouvé tout seul que ça ressemblait à un téléphone futuriste ! (Rire)

Combien de temps avez-vous travaillé sur *Blade Runner* ?

Blade Runner a été en préparation pendant près d'une année, à cause de l'affaire Filmways-Ladd, et puis après ça l'équipe de Douglas Trumbull s'est mise à la pré-production, et j'ai fait quelques-uns des croquis préliminaires pour les mattes... De sorte que je dirais que j'ai été dans le coup pendant près d'un an et demi.

Comment s'est passé le travail avec Ridley Scott ?

C'était formidable. Nous nous sommes très bien entendus. C'est quelqu'un de très agréable. La plupart des idées que je lui soumettais étaient acceptées du premier coup, ou en général la seconde fois, à l'exception de la voiture volante ; c'était un point tellement central, tellement crucial du film, celui-là, que j'ai dû le refaire plusieurs fois.

Certaines idées ont bien dû être totalement revues et corrigées ?

Oui, le camion de Sebastian. Il fallait imaginer le camion que Sebastian, qui était un bricoleur, aurait pu fabriquer avec les choses qu'il pouvait récupérer çà et là. Le problème est le suivant : qu'est-ce qu'on pourra bien trouver dans les décharges d'ordures dans 40 ans ? Je suis parti d'une version aérodynamique d'une vieille ambulance qu'il aurait pu acheter, mais ça ressemblait trop à un camping-car ! Alors nous sommes repartis dans une direction entièrement différente, et nous avons admis qu'il aurait pu faire main basse sur un châssis de taxi. Nous avons alors construit une cabine à l'arrière, à laquelle nous avons incorporé toutes sortes de gadgets technologiques, et il a pris petit à petit l'allure qu'il aurait eue s'il avait été bricolé comme nous supposions qu'il l'avait été.

Aviez-vous lu le roman de Dick ?

Non, ça ne va pas vous paraître très romantique, mais ma contribution à *Blade Runner*, en tant que concepteur, n'était pas très différente d'un travail normal pour l'industrie. Il s'est simplement trouvé que je le faisais pour un film... ! ■

Le monde de Blade Runner

Les rues chaudes de l'avenir issu de l'imagination de Syd Mead et de Ridley Scott débordent de vie, de couleurs et de mouvements. Ceux, en particulier, de 33 véhicules opérationnels, au total, tous conçus par Mead : 7 coupés (les « voitures particulières »), 7 conduites intérieures (dont la voiture personnelle de Deckard et les voitures de police), 4 taxis, héritiers de la plus pure tradition des taxis jaunes new-yorkais, 2 fourgonnettes, véhicules cuirassés, dont le camion de Sebastian, et plusieurs vieux véhicules rafistolés comme une benne à ordures, un camion-benne, une voiture de désinfection, et d'autres encore.

Une fois les décors terminés, le célèbre carrossier californien, Gene Winfield — au palmarès de Winfield, entre autres des travaux pour Star Trek, Man from Uncle *et* Get Smart *— fut amené à construire la majorité de ces véhicules. Il réalisa trois véhicules complets, l'un parfaitement opérationnel destiné aux scènes de rue, un autre, statique, et un troisième pour les prises de vues « en vol » ; plus une maquette du cockpit, pour les scènes intérieures avec Deckard.*

« Ils ont peint les voitures volantes de différentes couleurs », explique Deckard, « bien que ce soit le même modèle. L'idée du film est que la voiture volante est un genre de véhicule très particulier, qui ne doit être utilisé que par le personnel autorisé, ou les forces de sécurité, etc. Le citoyen moyen n'aurait pas le droit d'en posséder un. Nous avons construit une voiture volante de 1,5 mètres de long, réplique parfaite du grand et utilisée pour les plans où on la voit voler dans le décor. Il y en avait une encore plus petite, de 60 centimètres de longueur, pour les prises de vue dans les mattes. En plus des trois grandeur nature, évidemment ».

Tout l'aspect général du film était basé sur la recherche et sur des principes soigneusement élaborés concernant l'avenir de l'architecture, des transports et de la mode, par exemple.

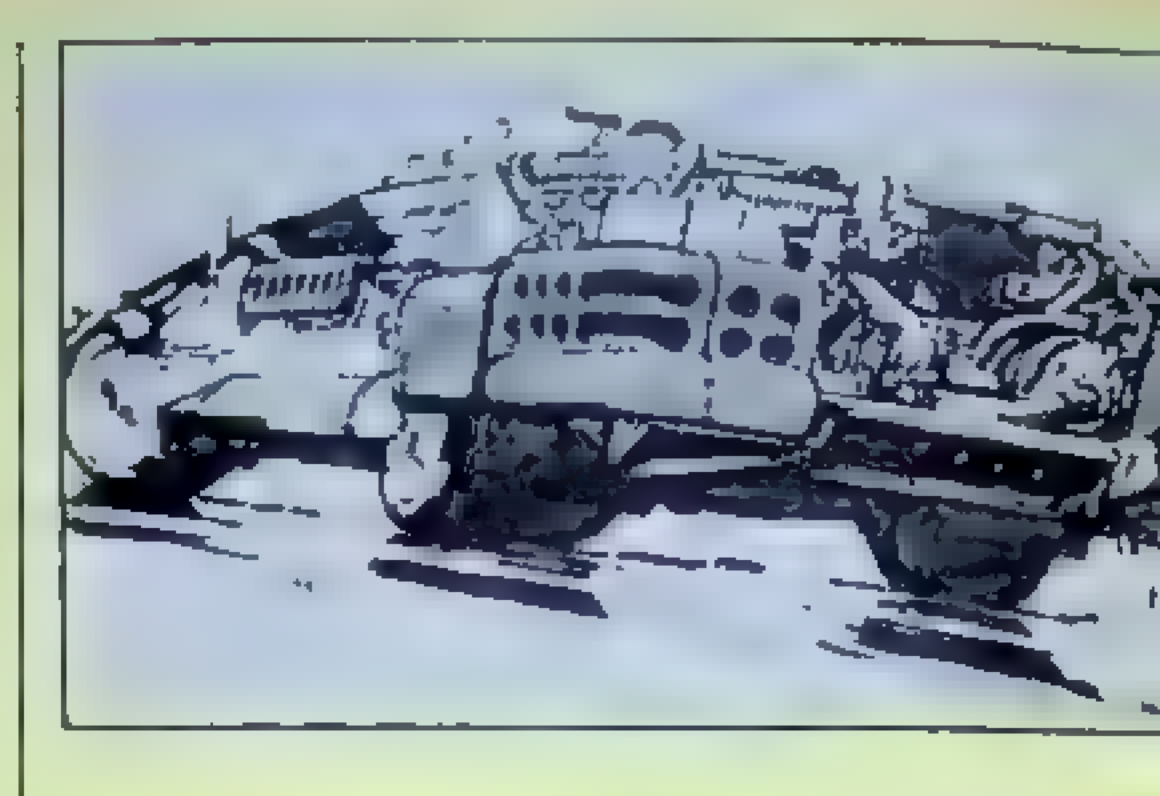
L'aspect architectural de la Ville dans laquelle l'histoire se déroule, la ville surnommée « Ridleyville » par l'équipe, mais plus tard rebaptisée Los Angeles, est basé sur les principes du bricolage et du rafistolage ; il fut conçu et mis au point par Mead et Scott et fut en fait réalisé par l'équipe de Douglas Trumbull.

L'élément central du grandiose décor du film, le complexe de rues connu comme « le Décor des Rues de New York » des Studios de Burbank, et qui a aussi été utilisé récemment dans Annie, *fut redécoré conformément aux dessins de Mead. Le décor de New York fut construit en 1929, et c'est là, dans ses rues sombres et ses ruelles étroites qu'Humphrey Bogart et James Cagney parcoururent tant de kilomètres pour les grands classiques de la Warner. Ce sont les décors idéaux pour un film policier de l'avenir !*

Pour Blade Runner, *le chef décorateur Lawrence Paull et le directeur artistique David Snyder ont métamorphosé ces décors historiques en l'un des décors les plus vastes construits à Hollywood ces dernières années. On y retrouve des éléments des bas quartiers de Los Angeles, du pittoresque Little Tokyo, mais aussi de New York, de Hong Kong, de la Ginza de Tokyo, de Milan et même Piccadilly Circus !*

Dans Blade Runner, *le décor complexe des rues représente les faubourgs de Los Angeles en l'an 2019, avec ses boîtes de nuit et les bars sushi du Little Tokyo, mais on y trouve aussi le « Passage des Animoïdes », une ruelle où l'on vend des répliques d'animaux, et la galerie marchande où Deckard abat Zhora.*

Conformément aux croquis de Mead, l'équipe de production construisit les arcades directement sur le trottoir et garnit les rues d'un assortiment d'engins mécaniques : « traficateurs », écrans vidéo géants, étranges parcmètres, vidéophones et même accessoires d'occasion destinés au rafistolage des appareils électroménagers ! La plupart de ces gadgets furent construits à l'aide de pièces achetées dans une casse pour avions, de vieux radars et de morceaux de missiles pirates dans une base aérienne ! Pour les encadrements d'écrans vidéo, ils utilisèrent des écrans de radars de bombardiers de récupération, les parcmètres au dôme lumineux et qui fonctionnent à l'aide de cartes de crédit étant quant à eux faits de fibre de verre moulée.



De l'autre côté de « Ridleyville », au sommet d'un gratte-ciel de 700 étages se trouve le bureau de Tyrell où Deckard fait la connaissance de Rachael. Décrit par Paull comme du « Gothique bon chic-bon genre », on y trouve un sol de marbre noir de plusieurs dizaines de mètres carrés, des colonnes de 6 mètres de haut, un bureau de marbre noir et une gigantesque fausse fenêtre, du genre de celles décrites par Mead.

Par contraste, l'appartement est bas de plafond, avec quelque chose d'une ruche. Il est décoré de motifs mayas moulés dans la pierre, le style est un mélange de high-tech et d'antiquités. L'extérieur de l'immeuble dans lequel se trouve l'appartement de Deckard est en fait une maison conçue en 1924 par l'architecte américain Frank Lloyd Wright.

L'appartement de Sebastian est constitué de 8 pièces reliées entre elles et passablement délabrées. Il est en harmonie avec le cadre : le Bradbury Building, un célèbre immeuble de Los Angeles construit en 1893 par l'architecte George Wyman. Curieusement



Wyman s'était inspiré d'un roman de science-fiction de Edward Bellamy « Looking Backward », qui se passait en l'an 2000 ! Le Bradbury Building fut utilisé pour son air bizarrement Renaissance, ses escaliers à rampe de fer forgé à motifs géométriques, ses sols en briques de verre, le dôme de verre qui le coiffe, et ses ascenseurs à cage ouverte.
Au nombre des décors exotiques — mais authentiques ! — on citera une chambre froide, censée représenter un laboratoire scientifique aux murs couverts de givre : des températures très basses sont en effet requises pour l'obtention des éléments génétiques. C'est là que l'équipe de tournage s'enferma pendant deux jours, par — 7°, alors que tout le monde, à Los Angeles, profitait des agréments d'une vague de chaleur qui faisait régner dans toute la ville une bonne température de 37° !
Blade Runner fut l'un des projets les plus difficiles et les plus épuisants sur lesquels ait jamais travaillé Lawrence Paull. Il lui est arrivé de rester 3 semaines sans jamais quitter les studios, et de se faire livrer des vêtements de rechange ! Le tournage de Blade Runner *lui a fait perdre 7 kg et a été la cause de sa rupture avec une amie de longue date. Paull ajoute que d'autres membres de l'équipe ont subi le même genre de problèmes.*
Mais, en dépit de cela, il est satisfait du travail qu'il a accompli. C'est avec enthousiasme qu'il revit, dans sa maison de Hollywood Hills, l'odyssée de Blade Runner. ■

ENTRETIEN AVEC

Lawrence Paull

Que faisiez-vous avant *Blade Runner* ?

Je menais une carrière de directeur artistique pour des films et téléfilms, notamment *How to Beat the High Cost of Living, In God We Trust, The Last American Hero* et beaucoup d'autres. J'étais à mon compte, et je prenais ce qui se présentait.

Vous n'aviez jamais travaillé sur des films de SF auparavant ?

Non. Mais je dois bien vous préciser que je ne considère pas *Blade Runner* comme un film de SF. Pour moi, c'est un film de reconstitution historique. Il se trouve simplement que l'action se situe dans 40 ans au lieu de se situer il y a 40 ans.
La seule autre fois où j'ai été impliqué dans quelque chose se rapprochant de la SF, c'était pour un film de MGM qui ne s'est malheureusement jamais fait. Il s'appelait *Pyramid*, et Douglas Trumbull était sensé le réaliser. Nous en avions conçu une bonne partie et avions dessiné tout le story-board au moment où le studio a décidé de laisser tomber !
Pour ma part, j'essaie de ne pas m'enfermer dans un genre, que ce soit la SF ou le film historique, bien que j'adore le film historique.
J'ai une formation d'architecte, contrairement à Syd Mead qui est dessinateur industriel. C'est pourquoi nous avons des approches différentes. Ce que j'ai trouvé intéressant dans *Blade Runner*, c'est que l'action ne se situe *que* dans 40 ans. Il nous a fallu réfléchir à ce que deviendront les villes, l'environnement, les attitudes des gens, etc., bref bâtir une véritable théorie avant de commencer à concevoir les décors du film. Cette méthode de création constitue une approche très concrète d'un problème, dont les résultats peuvent être bons ou mauvais. Mais il n'est pas impensable que les villes deviennent petit à petit à l'image du centre de New York ou de Hong-Kong.

Comment avez-vous été amené à collaborer à *Blade Runner* ?

On m'a demandé de passer un entretien. Je connaissais déjà deux personnes qui travaillaient pour le film. Le fait que j'aie été impliqué dans un projet avec Douglas Trumbull a peut-être joué en ma faveur, dans la mesure où c'est lui qui s'est occupé des effets spéciaux. Ridley et moi avons échangé des idées de façon constructive, et je crois qu'il a senti qu'il pourrait travailler avec moi.

Avez-vous collaboré à la conception des dessins préparatoires ?

Oui, absolument. Lorsque je suis arrivé, Syd Mead et Ridley Scott avaient déjà discuté de l'aspect et du style des véhicules du film. Nous avons été amenés à les modifier peu à peu ; nous ne sommes pas arrivés au résultat final par enchantement. En réalisant ses premières illustrations de véhicules, Syd a également dessiné, en fond, des morceaux de rues, de bâtiments, etc. Ridley et moi avons trouvé cela intéressant, et nous avons demandé à Syd de nous aider à créer les décors de l'ensemble de la ville. Nous avons fait beaucoup de « brainstorming » tous les trois.
Syd est un illustrateur incroyable, et il a dessiné un grand nombre de choses intéressantes, qui résultaient de nos discussions.

De quelle façon avez-vous modifié les immeubles qui ont servi de cadre au film ?

Nous les avons recouverts d'un enchevêtrement de tubes, de tuyaux, et de blocs de mousse. Nous sommes partis de l'hypothèse suivante : les immeubles que nous voyons étant assez anciens, leur structure mécanique s'est peu à peu détériorée. Plutôt que de la réparer, on l'a remplacée par des instruments qui sont venus se greffer les uns sur les autres à l'extérieur des immeubles, d'où ce style « fou fou ».

Nous avons aussi tenté de créer des rues donnant une impression de claustrophobie. Nous nous sommes beaucoup inspirés de Milan où les immeubles avancent jusqu'à la chaussée, et où on trouve toutes ces arcades couvertes, avec des colonnes.
Notre idée était également que tous les immeubles de l'avenir ne seraient pas droits, et recouverts d'acier et de verre. A un moment ou à un autre, quelqu'un aurait l'idée de revenir à un style d'architecture plus décoratif. En conséquence, nous avons mis ces énormes colonnes qui supportent les immeubles monolithiques de la ville.
Et puis, il y avait tous les espaces intérieurs. Syd s'en est aussi occupé en dessinant l'équipement. Nous avons travaillé ensemble à la décoration de l'appartement de Deckard. J'avais effectué des dessins grossiers dont je lui ai donné une copie. Nous avons trouvé notre inspiration dans divers livres de recherche et des catalogues de gadgets électroniques — un aspirateur portable à pile pouvait être utilisé comme sèche-cheveux, etc. Nous voulions trouver des choses ayant un aspect « technologie avancée » pour les placer à divers endroits.
Enfin, il m'incombait de mettre en application les idées de Syd et Ridley concernant tout le reste du film. Outre la ville elle-même, qui occupait tout un plateau, nous avons conçu entièrement 20 à 25 décors intérieurs. Nous y avons incorporé des éléments futuristes, mais pas seulement cela. Il nous est souvent arrivé de nous inspirer du passé, et d'effectuer une sorte de mélange.

Les rues et les pièces ont un aspect quelque peu miteux...

Ce n'est pas le qualificatif que nous employions, mais il est vrai que nous avons répandu beaucoup de déchets dans les rues et à l'intérieur des immeubles. Pas seulement des papiers ou des ordures, mais surtout des déchets de technologie avancée, que nous avons obtenus en brisant toutes sortes de pièces d'avions et de moteurs. Ainsi, on se rend bien compte que ces objets proviennent des immeubles et des voitures qui se sont détériorés. Le film y a gagné une dimension supplémentaire ; si nous nous étions contentés d'éparpiller des papiers, l'effet n'aurait pas été le même.

Avez-vous rencontré des problèmes pour matérialiser les projets de Syd Mead ?

La seule chose qui nous ait posé des problèmes est la machine « Voight Kampf ». Il nous a été très difficile de la faire fonctionner dans la taille que nous désirions. Nous en avons construit une seconde en repartant à zéro, et nous avons fini par la faire marcher.
Nous avons aussi eu des problèmes avec certains véhicules, à cause du manque de temps. On nous avait demandé de créer complètement — depuis les dessins préparatoires jusqu'à la construction — cinq types différents de véhicules en cinq mois. Cela représentait un total d'environ 28 véhicules.
Quand on pense au temps qu'il faut à General Motors pour réaliser une seule voiture sur commande... Nous, nous en avions 28 à fabriquer, se répartissant en cinq styles distincts, qui devaient toutes fonctionner, qui devaient toutes être intéressantes, et dont nous devions faire des plans très clairs de façon à ce que les gens puissent s'y retrouver. Nous n'avons vraiment pas eu beaucoup de temps.
Il y avait tant de choses à créer pour *Blade Runner* ! Nous avons réellement créé un environnement complet, depuis les voitures jusqu'à l'aspect de la ville, en passant par les parcmètres, la signalisation, les boîtes aux lettres, etc. Pour ces dernières, nous sommes partis de l'idée qu'il n'y aurait plus de journaux dans 40 ans. Tout se fera par vidéo. Avec le manque de temps dont nous souffrions, une conception si globale des choses nous a demandé beaucoup d'énergie.

S'est-il avéré plus facile de travailler sur le décor de la « New York Street »,

qui existait déjà, plutôt que de construire entièrement un nouveau décor ?

Le problème ne s'est pas posé en ces termes. Il nous fallait procéder de cette façon un point c'est tout ! Beaucoup d'immeubles sont restés tels quels ; nous avons simplement ajouté tout ce qui s'y est greffé, les transformateurs, les conduits, les tuyaux, tout cet étrange système de raccords, etc.
Si nous étions partis de rien, nous aurions dû commencer par construire les immeubles, puis leur ajouter tout l'équipement. Plusieurs facteurs ont joué : le temps, le budget, mais aussi l'emplacement pour construire un tel décor. Il aurait fallu trouver un immense plateau de tournage sonorisé, que nous aurions pu occuper durant des mois. Et ça, ça nous aurait coûté *très* cher.

Dans quel ordre avez-vous procédé pour mettre en place l'univers de *Blade Runner* ?

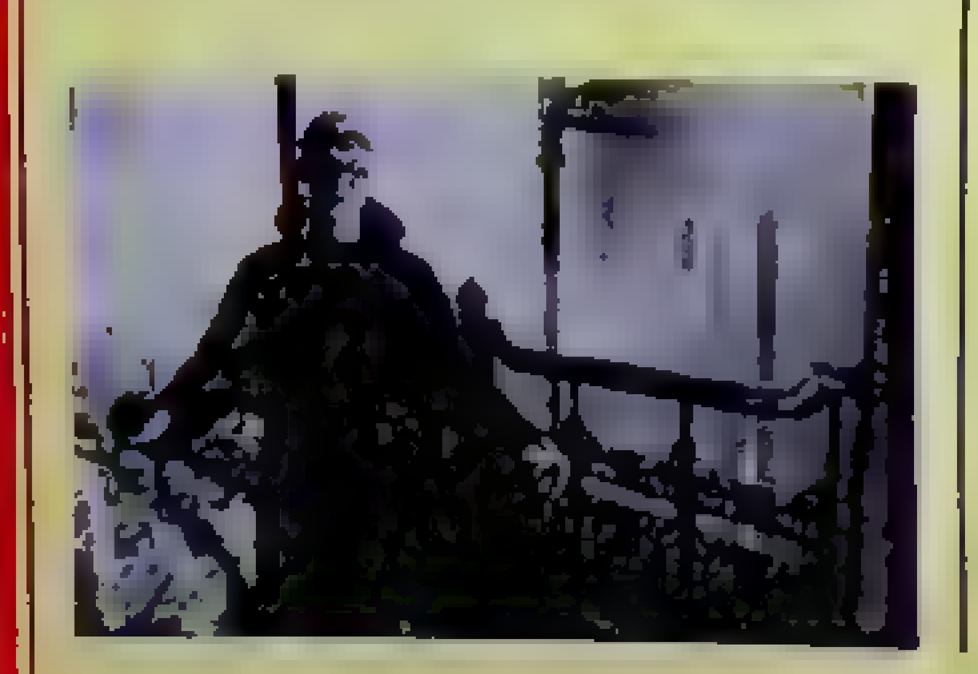
Nous avons commencé par les véhicules. Ensuite, nous nous sommes occupés de certains intérieurs. J'ai dû mettre sur pied tout un département artistique, et nous avons planifié nos priorités. J'avais trois personnes qui ne faisaient rien d'autres que des dessins de la rue, et trois autres qui s'occupaient exclusivement de construire les décors.

Ne vous êtes-vous pas senti frustré lorsque vous avez appris que certains décors que vous aviez conçus n'apparaîtraient pas dans le film ?

Un peu, oui. Mais ce qui est vraiment triste, c'est d'avoir gaspillé autant d'argent et de temps.
Je me souviens en particulier d'un décor de très grande taille (un intérieur) que j'avais conçu. On en a construit la moitié et un jour quelqu'un a dit qu'on allait le supprimer. Apparemment, c'était pour des raisons budgétaires, auxquelles venaient s'ajouter des problèmes de transition entre les scènes, car, pendant le tournage, on préférait faire passer les acteurs directement d'un décor à un autre plutôt que d'avoir recours au montage pour en donner l'illusion. Dans cet exemple précis, bien que j'eusse déjà dépensé un montant « x » de dollars, on a estimé que cela ne valait pas la peine d'y consacrer quelques jours de tournage.
Ridley demandait toujours que l'on effectue des changements. C'est son mode de travail. Il aime voir les choses, puis commencer à jouer avec elles, à les modifier. C'est ce qui s'est passé dans la plupart des cas, plutôt que l'élimination radicale de projets. Il nous arrivait d'avoir quasiment terminé la construction de quelque chose lorsque Ridley changeait d'avis à son sujet. Mais il arrivait aussi que tout se passe bien.

Avez-vous eu de bonnes relations de travail avec Ridley Scott et Syd Mead ?

Oh oui, je le pense. Il y a eu quelques tensions avec Ridley, car il est aussi dessinateur. Mais c'est un homme très brillant, et j'ai beaucoup de respect pour lui. Les 14 mois que j'ai consacrés à *Blade Runner* ont été intéressants.





Ultime poursuite sur les toits : un duel au finish pour Deckard et Batty.



Cette spéculation à propos du futur vous a-t-elle intéressé ?

Oui, beaucoup, parce que nous nous sommes fondés sur des concepts qui nous paraissaient tout à fait valables. Une des choses que j'apprécie dans *Blade Runner*, c'est que, lorsque les gens iront voir le film, ils y reconnaîtront des immeubles qui existent de nos jours dans le centre de Los Angeles, Chicago, etc. Ainsi, quand ils verront ces intérieurs tels qu'ils seront dans 40 ans, ils pourront s'y rattacher.

Avez-vous dû concevoir des animaux électroniques ?

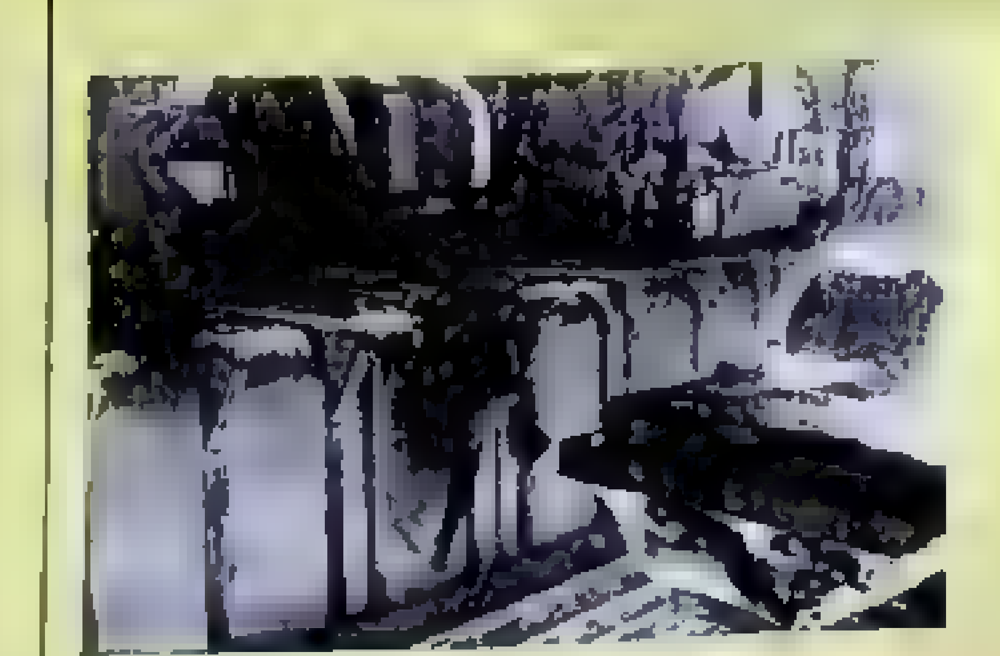
A un moment, il a été question d'une chouette électrique blanche. Nous avons également construit un oiseau ressemblant à un ptérodactyle pour un des tous premiers scénarios. Une équipe de techniciens d'effets spéciaux s'en occupait. Il avait des ailes d'1 m 50 de long, pourvues d'une structure tubulaire en aluminium recouverte de peau synthétique. On se serait cru en train de construire un modèle réduit d'avion ! Nous le faisions voler par télécommande. Mais tout à coup, il rejoignit les rangs des choses éliminées du scénario.

Y a-t-il eu des problèmes pour faire fonctionner tous ces appareils ?

Ma seule réponse à cette question est que nous sommes dans l'industrie du cinéma et que, d'une façon ou d'une autre et avec les gens compétents, je réussis toujours à faire en sorte que ça marche !
Les véhicules se sont révélés particulièrement problématiques parce que nous n'avions pas disposé d'assez de temps pour la recherche et le développement. Certains n'étaient pas étanches, et comme il pleut tout le temps dans le film, ils ont pris l'eau ! Certains avaient des fuites de gaz d'échappement à l'intérieur. Sur la plupart des voitures, les fenêtres ne marchaient pas parce que c'est tout une mécanique à mettre au point et que cela prend du temps. On se retrouvait donc avec des voitures aux fenêtres fermées, et de l'eau et des gaz d'échappement s'infiltrant à l'intérieur. Il n'était pas très agréable de s'y installer ! Mais il n'y a rien eu que nous ne puissions surmonter.

Aimeriez-vous faire un autre film de SF ?

Absolument, cela m'amuserait beaucoup ! Mais j'aimerais faire quelque chose d'extrêmement différent, qui soit très particulier. C'était le cas de *Blade Runner*. C'est un film qui se suffit à lui-même, tout comme *2001* ou *La Guerre des Etoiles*.



Les interprètes

Harrison Ford décrit *Blade Runner* comme « une histoire classique, mais avec des développements surprenants, qui aurait pu être écrite par Raymond Chandler ».

On connaît essentiellement Harrison Ford pour les rôles qu'il a tenus dans les films de Georges Lucas : après avoir fait ses premières armes dans *American Graffiti*, il accéda au statut de star grâce aux films de la « Star Wars Saga » et, de façon encore plus déterminante, en incarnant l'inoubliable Indiana Jones dans *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*. Il a également joué dans *Force 10 From Navarone*, *The Conversation*, *The Frisco Kid*, ainsi que dans une brève séquence d'*Apocalypse Now* où il incarnait un personnage nommé... Lucas !

Natif de Chicago, Ford entama sa carrière d'acteur dans le Wisconsin, puis vint s'installer en Californie en 1963. Après avoir tenu de petits rôles pour la Columbia, il décrocha un contrat avec Universal qui l'utilisa dans des séries télévisées telles que *Le Virginien*, *L'homme de fer*, *Gunsmoke*, etc.

Pour *Blade Runner*, Ford s'est fait couper les cheveux en brosse. Il qualifie son personnage de « détective réticent qui s'habille comme un Elvis Costello entre deux âges ». Ce personnage, Deckard, risque de décevoir les hordes de fans d'Harrison Ford qui gardent à l'esprit l'image d'Indiana Jones. Deckard n'est ni particulièrement fort ni brillant. Il n'est pas doué dans l'art de la repartie astucieuse, et se fait fréquemment mettre à mal par ses ennemis. Harrison Ford le perçoit de la façon suivante : « C'est un détective très habile, un véritable expert dans son domaine. Mais, quand le film commence, il a quelque peu perdu la main. Et il n'a pas envie de reprendre du service. Il n'éprouve aucun plaisir à tuer, même s'il s'agit de créatures non-humaines, et il ne se sent pas à l'aise dans ses rapports avec la hiérarchie. C'est un dur, mais il ne peut pas espérer venir à bout d'un répliquant de haut de gamme ».

Qu'est-ce qui a séduit Ford dans *Blade Runner* ? « Cela ne ressemble à rien de ce que j'ai fait auparavant » dit-il. « *La Guerre des Etoiles* et *L'Empire Contre-Attaque* étaient des films de SF, mais de science-fiction purement imaginaire. *Blade Runner* est une histoire de détective classique, se situant dans une grande ville, et que l'on a transplantée dans un décor de SF. Tout y est réel et sinistre ». Il ajoute : « Je n'avais jamais joué dans un film si proche, par certains côtés, du drame psychologique ».

— Rutger Hauer est l'acteur hollandais le plus célèbre dans son pays. Il partage, avec Harrison Ford, la tête d'affiche de *Blade Runner*.

Fils d'acteurs qu'il voyait rarement, Hauer vécut en grande partie dans les rues d'Amsterdam. Il mena une scolarité pour le moins difficile et, alors qu'il était menacé d'expulsion d'un établissement classique, il choisit de s'inscrire dans une école d'art dramatique.

Mais, bien que doué, Hauer continua de mener la vie dure à ses professeurs. L'un de ceux-ci, à bout de nerfs, lui suggéra de s'engager dans l'armée pour apprendre l'art de la discipline... et Hauer suivit ce conseil. Mais, après cinq mois pénibles de formation il estima avoir fait le tour du sujet. Il s'était cependant révélé une recrue de premier plan, qui excellait en sport et à qui on avait proposé de devenir officier.

Hauer s'en alla faire de l'alpinisme en Autriche, puis trouva un travail temporaire dans un théâtre suisse. Il finit par revenir à Amsterdam pour obtenir, en 1967, son diplôme d'art dramatique.

Son premier rôle fut celui de Lenny, dans *Des Souris et des Hommes* de Steinbeck, qu'il joua au sein d'une troupe théâtrale nouvellement formée. Cherchant à obtenir une plus grande liberté artistique, Rutger Hauer se consacra ensuite au cinéma, où il débuta dans *Turkish Delight*, qui fut nommé pour l'Oscar en 1973.

Depuis, il a été particulièrement remarqué pour ses apparitions dans *Soldiers of Orange* (également nommé pour un Oscar), *Spetters*, et *Nighthawks* où il jouait en compagnie de Sylvester Stallone et Lindsay Wagner. Sans oublier *Chanel Solitaire*, où il incarnait l'amant de Marie-France Pisier.

Pour *Blade Runner*, Rutger Hauer a bénéficié d'une certaine liberté dans son interprétation de Roy Batty, le dangereux répliquant Nexus 6. Hauer décrit Batty de la façon suivante : « C'est un homme fier et désespéré, qui est à la poursuite d'un but inaccessible. Il est dangereux mais pas méchant. Il n'a recours à la violence qu'en dernière extrémité ».



« Celui qui lutte contre le mal devient à son tour mauvais : c'est la condition même de notre existence » (Philip K. Dick)



Batty étant un personnage du futur, Hauer estima inutile de l'affubler d'une biographie et de détails sur les racines de ses motivations, comme on le fait pour des personnages contemporains. Il décida en revanche de lui donner des bribes de personnalité s'avérant utiles pour le développement de l'histoire.

Hauer ajoute : « Dans un endroit comme Hollywood, on a tendance à penser qu'il est très facile de réaliser ses ambitions. Mais c'est faux ! On ne dispose que d'un pouvoir très faible. Il faut s'en remettre au ciel... et au responsable du montage ! »

BLADE RUNNER

— Contrairement à Harrison Ford et Rutger Hauer, Sean Young, qui incarne Rachel, est une débutante. « Je n'ai pas pris la décision, un beau jour, de devenir actrice, dit-elle. Mais j'ai toujours su, au plus profond de moi-même, que j'en serais une ». Scott la sélectionna parmi cinquante actrices qui désiraient obtenir le rôle. Le facteur déterminant fut sa beauté extrêmement classique. Auparavant, elle n'était apparue que dans *Les Bleus* avec Bill Murray.

Sean Young explique sa conception de *Blade Runner* : « Pour moi, *Blade Runner* est un film romantique, une histoire d'amour. Je ne l'ai pas travaillé comme un film de science-fiction. Je le considère comme un thriller romantique, comme *Casablanca*. Mais au lieu d'être en Afrique, nous nous trouvons dans le futur ».

Lorsque nous voyons Rachel pour la première fois dans le film, elle a l'apparence d'un cadre imperturbable et parfaitement maître de lui-même. Mais Deckard réussit à lui enlever ce masque glacial, et elle retrouve sa véritable nature de jeune femme désemparée. La jeune actrice exubérante réussit fort bien à faire paraître cette métamorphose naturelle et facile. Mais tel n'a pourtant pas été le cas. « Je savais que ce ne serait pas évident, dit-elle, mais je me devais absolument d'y consacrer tous mes efforts ».

— Parmi le reste de la distribution de *Blade Runner* figure Edward James Olmos, le détective bureaucrate à la peau jaune, aux yeux bridés et aux iris bleues. Olmos avait joué auparavant dans *Zoot Suit*, et dans *Wolfen*, où il tenait le rôle de l'ouvrier indien travaillant sur les ponts.

L'acteur vétéran M. Emett Walsh incarne Bryant, l'officier de police bourru. On a récemment vu Walsh dans *Reds* (en tant que politicien), *Des gens comme les autres* (professeur de natation) et *Cannery Row* (chef des vagabonds). Il est également apparu dans *Les évadés de la planète des singes*, *Little Big Man* et *Alice's Restaurant*.

Joe Turkel, dont nous nous souvenons comme du sinistre barman de *Shining*, incarne cette fois le non moins sinistre Tyrell, créateur mégalomane des répliquants. Le rôle de Sebastian, le spécialiste en génétique qui conduit Batty à Tyrell, est revenu à William J. Anderson qui interprétait l'oncle de Sissy Spacek dans *Nashville Lady*.

Les trois autres répliquants, Pris, Leon et Zhora, sont respectivement joués par Daryl Hannah, Brion James (le marin dans *Le Facteur sonne toujours deux fois*) et Joanna Cassidy, qui était apparue dans *Night Games* de Vadim ainsi que *Dressed to Kill*. ■



La critique

La science-fiction a toujours eu le visage tourné vers l'avenir. Les « lendemains qui déchantent » ont fourni à maints romans du genre leur décor. Mais ce que des livres, voire des bandes dessinées, pouvaient décrire avec aisance restait encore une gageure au cinéma. Sans remonter au *Things to Come* de William Cameron Menzies (dont le propos était, par ailleurs, plus philosophique que futuriste), les visions de l'avenir au cinéma restent rares et, au mieux, partielles. Stanley Kubrick, prudent, s'en était tenu à quelques scènes montrant une navette spatiale « Pan Am », une station orbitale etc... mais de description de la Terre en l'an 2001, point. L'utopie soviétique qui prétendait y répondre, dans *La Nébuleuse d'Andromède*, ressemblait plus à une vision hellénique du passé qu'au monde de demain.

Plus près de nous, plus courageux aussi, *Soleil Vert* pour ne citer que ce titre, commençait à nous dévoiler sans complaisance l'horreur des sociétés hyper-technologique en proie à la décadence et à la surpopulation. Le contexte visuel du futur restait cependant fortement ancré dans les réalités sociales du 20ᵉ siècle, et ce en majeure partie pour des raisons techniques et de budget.

Avec *Blade Runner*, Ridley Scott a mis au service de la construction de l'Avenir tous les moyens et la science des effets spéciaux, développés exponentiellement depuis *Stars Wars*. Le résultat est indescriptible, sensationnel, dantesque.

Scott aurait pu s'en tenir là. On a vu des films de science fiction où la description d'un monde futur devenait une fin en soi, où l'intrigue et la caméra s'allient pour promener le spectateur le long de décors fabuleux, comme pour mieux l'impressionner (*Star Trek* par exemple). Ce serait méjuger l'immense talent de Scott qui, encore une fois, a réussi le mélange de deux genres.

L'Horreur et le Space Opera d'*Alien* cèdent ici la place au Détective du Futur ! Scott ne s'en cache pas : *Blade Runner*, c'est *The Big Sleep* en l'an 2020. De fait, certaines scènes, telle celle où Deckard s'introduit sous un faux prétexte dans la loge de Zhora, sont des hommages à peine déguisés au film de Hawks (Humphrey Bogart entrant dans la Librairie). Le personnage de Deckard, dans ses méthodes, ses dialogues, etc... est, de toute évidence, un Philip Marlowe de demain.

L'intrigue de *Blade Runner* reprend, avec beaucoup de classe, les « poncifs » du genre (le héros est un ex-policier ; le commissaire est véreux ; les passages à tabacs, aussi durs soient-ils, ne sont jamais mortels ; les belles demoiselles en détresse cachent toujours quelque chose) et s'achève avec bonheur par la classique chasse à l'homme. Le style de narration est, bien sûr, celui du film noir. Scott sait, comme peut-être aucun autre

réalisateur (à l'exception de Boorman) créer des ambiances, souligner des scènes, planter des séquences-clés aux endroits où elles auront le plus d'effet. Tout, de l'éclairage à la structure même du film, contribue à intégrer deux genres pourtant assez peu voisins : la SF et le « detective thriller ».

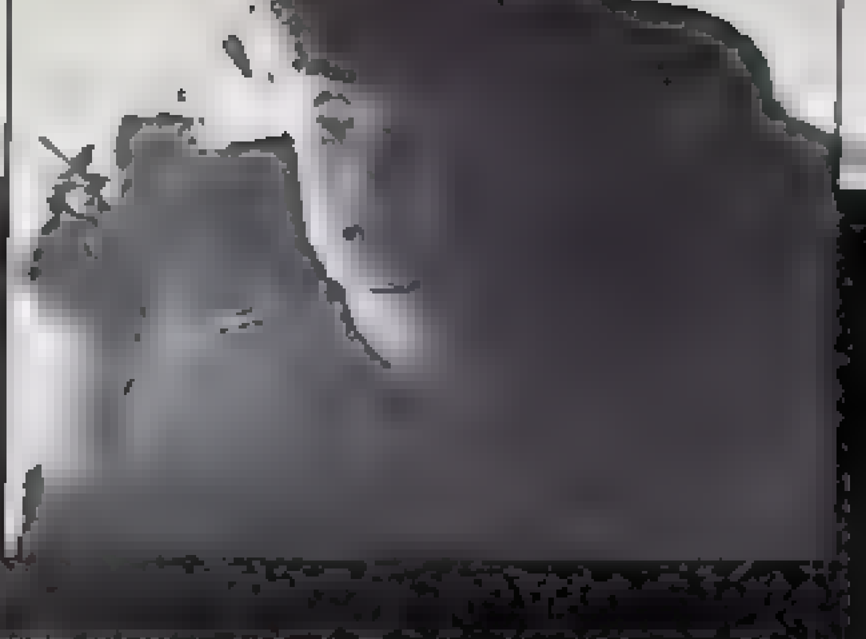
Si *Blade Runner* est un film noir au futur, il n'en est pas pour autant dépourvu d'humour, essentiellement au second degré. Scott n'a pas voulu délivrer un message quelconque. Pas plus que dans *Alien*, le fond n'a d'autre signification qu'être un prodigieux exercice de style, dont le but avoué est de procurer un maximum de plaisir au spectateur contemporain (on notera au passage le caractère « incestueux » de nombreux films récents, *Les aventuriers...*, *La fièvre au corps*, *Blade Runner*, etc., qui semblent tous s'adresser à un public connaisseur des genres ou des classiques dont ils s'inspirent ou auxquels ils font référence).

Le grand succès de Scott est ici d'avoir réussi à nous faire passer, sans heurts, de l'émerveillement naturel suscité par les décors grandioses qu'il nous offre à l'acceptation complète et sans réserve de ceux-ci dans le cadre de l'histoire. Malgré le côté inégalé de *Blade Runner* pour ce qui est des effets visuels, ceux-ci ne détournent jamais notre attention des personnages ou de l'intrigue. Comme dans *Alien*, le monde fantastique esquissé par Scott s'efface, sans toutefois disparaître, au profit du récit. Une partie du crédit est, indubitablement, dûe aux deux acteurs principaux du film : Harrison Ford et Rutger Hauer. Ford est, une fois encore, bourré de charme et totalement convaincant avec néanmoins, comme dans *Les aventuriers...*, un soupçon de second degré qui entraîne notre adhésion complète. Rutger Hauer est sans doute encore plus magnifique que Ford, à qui il semble « voler » toutes les scènes communes. Personnage tragique, charismatique, Hauer réussit le prodige de nous rendre son rôle poignant, voire plus attachant que celui de Ford. A la figure quasi-archétypale du Détective (Marlowe, Sam Spade, Deckard), il faut un vilain hors du commun. Hauer remplit bien plus que son contrat : il dépasse littéralement le héros !

Sean Young, qui interprète le personnage de Rachael, est ici un « poncif » plus qu'un personnage de chair et d'os. Peut-être est-ce une perte pour le film, qui aurait pu explorer plus en détail la passion de Deckard et Rachael... sans doute au détriment du rythme.

La musique de Vangelis forme le pendant idéal au style de Scott et à la photo de Cronenweth. Liant le film noir du passé à la cacophonie soigneusement étudiée du futur, la partition de *Blade Runner* s'accorde magnifiquement au climat recherché.

Quand *Alien* sortit sur nos écrans, beaucoup s'accordèrent à y voir le film de science fiction le plus marquant dans le genre depuis *Star Wars*. Il semble désormais que *Blade Runner* soit le film



de science fiction le plus accompli, et surtout le plus original, depuis *Alien*. L'originalité du concept, la grandeur de la vision, la perfection de la réalisation font de ce film une œuvre majeure du genre, et même un classique. Contrairement à l'ennuyeux *Star Trek n° 1*, ou à *L'empire contre-attaque* qui n'était qu'une suite, *Blade Runner* innove, et le fait avec les moyens et le talent nécessaires pour réussir le pari qu'il s'est imposé.

Ceux qui recherchent un message seront peut-être déçus. Les prétentions de Ridley Scott ne se situent pas vers cet horizon. Il ne semble pas que le futur de *Blade Runner*, pas plus que celui de *Things to Come* ou *Soleil Vert*, soit celui qui nous attend. Même si des trésors de recherche et d'imagination ont été dépensés pour le rendre crédible, il reste le superbe cadre d'une intrigue dramatique aussi vieille que l'Homme.

S'il n'y a point d'avertissement contenu dans *Blade Runner*, il y a néanmoins une leçon à en tirer. Paradoxalement, c'est celle que Philip K. Dick voulait transmettre quand il écrivit « Do Androids Dream of Electric Sheep ? », et le fait qu'elle subsiste en filigrane dans le film est un témoin de sa valeur : la nature de ce qui fait l'humanité n'est pas aussi facile à définir que le voudraient certains. Le respect de la vie, l'empathie pour les autres sont ce qui sépare réellement l'Homme de la Machine. Et, dans notre monde comme dans celui de l'an 2020, la différence entre ces deux espèces n'est pas fonction de l'apparence extérieure, mais de ce qui réside au sein de chaque créature.

Jean-Marc Lofficier

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur **Ridley Scott** • Producteur **Michael Deeley** • Producteur associé **Ivor Powell** • Scénaristes **Hampton Fancher et David Peoples**, d'après le roman de **Philip K. Dick, « Do Androids Dream of Electric Sheep ? »** • Producteurs exécutifs **Brian Kelly, Hampton Fancher** • Directeur de la photographie **Jordan Cronenweth** • Compositeur **Vangelis** • Superviseurs des effets spéciaux **Douglas Trumbull, Richard Yuricich, David Dryer** • Monteurs **Terry Rawlings**, assisté de **Marsha Nakashima** • Directeur de production **C. O. Erickson** • Illustrateur des visions futuristes **Syd Mead** • Costumiers **Charles Knode, Michael Kaplan** • Directeurs artistiques **Lawrence G. Paull, David Snyder** • Superviseur maquillages **Marvin G. Westmore** • Son **Bud Alper** • Casting **Mike Fenton, Jane Feinberg** • Assistants réalisateur **Newton Arnold, Peter Cornberg** • Photographie additionnelle **Steven Poster, Brian Tufano** • Script **Anna Maria Quintana** • Directeur des extérieurs **Michael Neale** • Cameramen **Robert Thomas, Albert Bettcher, Dick Colean** • Décors **Linda De Scenna, Tom Roysden, Leslie Frankenheimer** • Illustrateurs de production **Sherman Labby, Mentor Huebner, Tom Southwell** • Réalisation des décors **Tom Duffield, Bill Skinner, Greg Pickrell, Charles Breen, Louis Mann, David Klassen** • Coiffures **Shirley L. Padgett** • Costumes hommes **James Lapidus, Bobby E. Horn** • Costumes femmes **Winnie Brown, Linda A. Matthews** • Cascades **Gary Combs** • Assistant du producteur **Bryan Haynes**.

Equipe effets spéciaux :

Photographie spéciale **Dave Stewart** • Superviseur des effets optiques **Robert Hall** • Cameramen **Don Baker, Rupert Benson, Glen Campbell, Charles Cowles, David Hardberger, Ronald Longo, Timothy McHugh, John Seay** • Artistes matte **Matthew Yuricich, Rocco Gioffre** • Assistante matte **Michele Moen** • Photographie des mattes **Robert Bailey, Tama Takahashi, Don Jarel** • Technicien de la caméra spéciale **Alan Harding** • Animation **John Wash** • Illustrateur des effets **Tom Cranham** • Technicien des modèles réduits **Bob Spurlock** • Chef maquettiste **Mark Stetson** • Maquettes **Jerry Allen, Sean Casey, Paul Curley, Leslie Ekker, Thomas Field, Vance Frederick, William George, Kristopher Gregg, Robert Johnston, Michael McMillen, Thomas Pahk, Christopher Ross, Robert Wilcox** • Appareillage électronique et mécanique **Evans Wetmore** • Ingénierie électronique **Greg McMurry** • Ingénierie informatique **Richard Hollander** • Photographie au microscope **David Scharf** • Superviseur des effets spéciaux au sol **Terry Frazee** • Techniciens **Steve Galich, Logan Frazee, William G. Curtis**.

Une production Ladd Company en association avec Sir Run Run Shaw • Panavision, Technicolor • Dolby Stéréo • Durée : 1 h 56 • Distribué par Warner-Columbia.

Distribution :

Deckard **Harrison Ford** • Batty **Rutger Hauer** • Rachael **Sean Young** • Gaff **Edward James Olmos** • Bryant **M. Emmet Walsh** • Pris **Daryl Hannah** • Sebastian **William Sanderson** • Leon **Brion James** • Tyrell **Joe Turkel** • Zhora **Joanna Cassidy** • Chew **James Hong** • Holden **Morgan Paull** • Bear **Kevin Thompson** • Kaiser **John Edward Allen** • Taffey Lewis **Hy Pyke** et **Kimiro Hiroshige, Robert Okazaki, Carolyn De Mirjian, Charles Knapp, Leo Gorcey Jr, Thomas Hutchinson, Kelly Hine, Sharon Hesky, Rose Mascari.**

L'ange de la vengeance



Empruntant à la fois au policier, à l'horreur et au drame psychologique leurs meilleurs éléments, les films de justiciers solitaires arpentant les quartiers sordides des grandes cités afin d'en éliminer la racaille tendent à former un genre cinématographique nouveau illustré jusqu'ici par d'aussi jolies réussites que *Le droit de tuer*, *Un justicier dans la ville I* et *II*, *Vigilante* ou *Fighting Back*...

L'ange de la vengeance débute sur des bases inhérentes, codifiées pourrions-nous ajouter, au sujet traité : à l'origine, un choc terrible, une atteinte à la dignité humaine contre laquelle les décisions de la justice s'avèreraient malvenues, déplacées presque. Le choc n'est pas ici provoqué par la perte d'un être cher sauvagement assassiné mais, pire encore, par la perte de l'innocence d'une jeune fille abandonnant, en même temps que le double viol qu'elle subit à quelques minutes d'intervalle, toute trace d'humanité et de sensibilité, ce qu'au fond de lui l'être renferme de plus précieux...

L'ange de la vengeance, réalisé en 1980, se différencie à deux niveaux des films qui suivront dans la mesure où, primo, la victime loin d'obtenir réparation par personne interposée assume elle-même sa vengeance et, secundo, l'image du justicier viril change de sexe et devient « l'ange exterminateur » de la gent masculine. Autre élément non dénué d'importance : le fait que l'héroïne soit muette, et ne puisse par conséquent fournir aucune explication, n'ajoute que plus de force à l'implacabilité de sa vendetta qui finit par l'identifier avec la mort en personne qui aurait troqué sa faux légendaire pour un colt 45 (*MS 45* fut d'ailleurs le premier titre du film). Comme la mort qui frappe au hasard, sans préférence, Thana ne fait plus de différence entre les voyous lubriques du Bronx ou de Central Park et les jeunes amants s'abandonnant naturellement aux troubles des premières pulsions sexuelles.

Issue de son traumatisme s'opère une curieuse métamorphose où la jeune fille innocente et effacée disparaît derrière la femme outrageusement maquillée, fascinée par les armes et le cuir, et qui embrasse sensuellement, tel un simulacre de rituel payen précédant la guerre, les balles dès lors « empoisonnées » de son revolver. Cependant, sa quête ne revêt une signification métaphorique qu'au terme de sa rencontre dans un bar avec un homme qui se suicidera après un long monologue anecdotique lui faisant mesurer l'inutilité de son existence au cours d'un des passages les plus forts, mais aussi les plus troublants et émouvants, du film.

Sous la direction du réalisateur Abel Ferrara, New York devient une ville angoissante et sale, dont les habitants flirtent avec la folie (la concierge de l'immeuble) ou le vice (la personnalité malsaine de l'employeur de Thana), en tout cas obsédée par le sexe qui régit les rapports entre les individus. Ce n'est donc pas un hasard si l'ange de la vengeance choisit le costume de religieuse pour se rendre (comme Carrie) au bal masqué et évangéliser dans une mission purificatrice, par la force de son crucifix/revolver, les brebis galeuses.

Le film est court mais efficace, doté d'un habile mélange de suggestion et d'horreur (les morceaux de cadavre éparpillés dans des sacs-poubelles) ainsi que de séquences effrayantes où l'héroïne sombrant dans la folie (comme la Catherine Deneuve de *Répulsion*) croit tantôt voir surgir son agresseur masqué dans la salle de bains, tantôt voir le siphon de la baignoire vomir les entrailles du violeur. Zoe Tamerlis dont le film constitue la première apparition au cinéma est impressionnante dans son double rôle, son personnage ne quittant, pour ainsi dire, jamais l'écran comme pour mieux s'incruster dans l'esprit du spectateur. Sa beauté y contribue largement.

Gilles Polinien

U S A 1980 — Production Navaron Prod ex . **Rochelle Weisberg.** Réa **Abel Ferrara.** Scén **Nicholas St-John.** Phot. : **James Momel.** Mont **Christopher Andrews.** Mus. . **Joe Dela.** Déc · **Ruben Masters.** Effets spéciaux · **Matt Vogel, Sue Dalton.** Int **Zoe Tamerlis** (Thana). **Steve Singer, Jack Thibeau, Peter Yellon, Darlene Stuto, Editta Sherman, Albert Sinkys, Kimmy Laine.** Dist. en France Warner Columbia 84 mn Couleurs



La vallée de la mort

Dans le sud-ouest des Etats-Unis, 500 km d'un désert dont l'isolement n'a d'égal que son étendue et l'aridité quasi absolue qui le caractérise se situe un lieu qui porte sans usurpation aucune le nom évocateur de Death Valley.

Si ce décor naturellement fascinant a été maintes fois utilisé par des cinéastes, jamais jusqu'alors ce ne fut pour en extirper l'inquiétude morbide que son implacable soleil pouvait faire transpirer par les pores de ses protagonistes-touristes.

Aussi, l'annonce d'un tel film arguant des éléments étranges qui animent ce territoire d'une autre dimension, ne pouvait, elle, que nous séduire, jetant à la dérive notre imagination enflammée devant la multitude des possibilités offertes par un tel environnement.

Néanmoins, ne nous y trompons pas. Si Death Valley s'avère un cinéma de qualité déroulant l'écheveau d'une intelligente pellicule, il n'en reste pas moins vrai (mais doit-on s'en plaindre) que son réalisateur fait davantage montre d'un talent de fin psychologue que de celui d'un créateur de terreur pure.

Le moteur-clef de *Death Valley* est un jeune enfant, Billy, qui progressivement passe du stade de l'observateur fasciné à celui de témoin-cible. Les facteurs essentiels du scénario n'ont d'impact et d'intérêt que par la situation psychologique dans laquelle l'enfant (et nous-mêmes, par son biais) est plongé dès le départ, ce qui contribue à lui donner une acuité et une sensibilité aptes à faire de lui le réceptacle idéal d'une telle situation. Billy, un petit garçon de huit ans, d'une intelligence aiguë, découvre brusquement que le monde des adultes est un univers fragile où les « grands » ne sont pas toujours à la hauteur de leurs aspirations et dont les rêves se brisent parfois contre un reflet d'eux-mêmes, emportant ainsi leurs « grandes illusions », et même celles des autres.

C'est ce qu'apprend l'enfant désemparé, après une radieuse journée à la fin de laquelle son père lui explique avec une émotion difficilement contenue que sa mère et lui se sont trompés et qu'à présent ils ne peuvent plus vivre ensemble (« mais tu verras, ces vacances avec maman seront très amusantes » !!!). Cette scène nous permet d'assister à un superbe moment de cinéma entre ces deux protagonistes qui, loin de tomber dans la mièvrerie qu'aurait pu engendrer une telle situation se renvoient admirablement la réplique dans un climat que la tendresse dispute à la sensibilité. Nous ne sommes pas loin de l'émotion d'un *Kramer contre Kramer*, ce qui n'est pas un moindre gage de qualité.

Sally, la mère de Billy, décidée à rompre avec l'échec de sa vie maritale à New York, a choisi de partir pour Phœnix, sa ville natale afin de renouer avec le passé et d'y retrouver Mike, un ami d'enfance qui doit organiser leur circuit vacances à trois. Si les retrouvailles entre Sally et Mike sont tendres et chaleureuses, Billy en revanche se montre distant et suspicieux à l'égard de cet homme dont il sent que quelque part celui-ci désire se substituer à son père. Le dialogue entre ces deux êtres n'est guère aisé, malgré l'évidente disponibilité dont Mike fait preuve à l'égard de l'enfant qui refuse tout contact.

Tout le film repose sur cette quête vers la confiance, en parallèle avec une sorte de panique suffocante qui s'infiltre insidieusement dans le cerveau d'un gosse désemparé et isolé dans sa peur. Cette peur va naître sans réelle consistance face au visage sans âme d'une voiture jaune (laquelle n'est pas sans évoquer l'étrangeté du climat que faisait naître le véhicule de *Duel*) et ce, au moment même où débute leur périple dans la Vallée de la Mort.

Plus tard au gré d'une promenade, Billy va découvrir une caravane visiblement à l'abandon (dans laquelle, nous le savons pour les y avoir vu mourir, se trouvent trois adolescents saignés à blanc) et après y avoir fureté quelques instants, il va y ramasser un étrange pendentif dont nous apprendrons ultérieurement qu'il appartient à l'assassin.

Mais au fait était-il seul ? En sortant Billy verra que la voiture qui l'avait tant effrayé est là, tapie non loin de la caravane, tel un spectre maléfique guettant l'instant propice pour laisser fondre sur lui la maléfique créature qu'elle abrite.

Dès lors, l'enfant aura conscience qu'un duel d'une fatale issue vient de s'ébaucher entre lui et un tueur fou qui ne reculera plus devant rien pour éliminer l'indésirable et dérangeant témoin qu'est devenu Billy.

Death Valley est une intéressante création qui associe habilement le parallélisme de deux genres, où l'un vient progressivement servir l'autre, sans que jamais n'intervienne de dissociation. Le seul élément faisant réellement défaut au film, s'exprime par un certain égarement de son auteur qui s'est appesanti sur les problèmes de ses personnages au détriment de l'utilisation des facteurs environnants, lesquels auraient pu donner à ce sujet une note beaucoup plus fantastique et inquiétante.

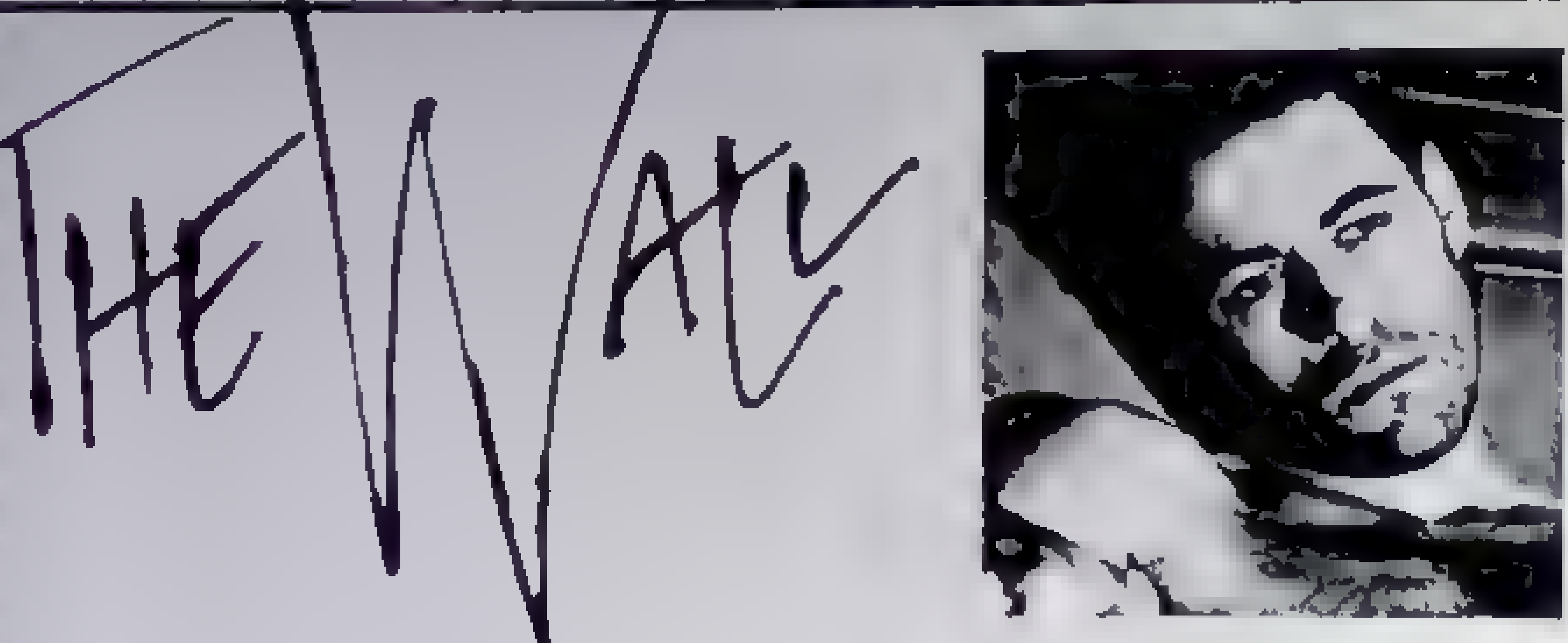
Ayant à l'origine tous les ingrédients propices à la réalisation d'un excellent cocktail, Dick Richards n'a pas su trouver la bonne mesure d'un dosage qui aurait conféré à son breuvage cinématographique un goût subtilement horrifique. Cela est d'autant plus regrettable qu'avec des paysages aussi étranges et insolites que ceux qui jalonnent la Vallée de la Mort, il y avait là matière à instaurer un climat de terreur à l'état pur, lequel sans avoir sa violence aurait pu être digne de celui qu'avait institué Wes Craven dans *La Colline a des yeux*.

Autant dire que la Mort rôde toujours dans la Vallée, dans l'attente impassible et inquisitrice de celui qui saura la figer sur pellicule pour en dévoiler le vrai visage.

Cathy Karani

U.S.A. 1982 — Production : Universal. Prod : **Elliott Kastner.** Réal : **Dick Richards.** Prod Ass : **Richard Rothstein, Stanley Beck.** Scén. : **Richard Rothstein.** Phot. : **Stephen H. Burum.** Dir art. : **Allen H. Jones.** Mont. : **Joel E. Cox.** Mus. : **Dana Kaproff.** Son : **James E. Webb.** Déc. : **Leonard A. Mazzola.** Maq : **Robert N. Norin.** Cost. : **Patrick Cummings.** Cam : **Joseph R. Marquette Jr, Elliott Davis.** Effets spéciaux : **Roy L. Downey.** Int : **Paul Le Mat** (Mike), **Catherine Hicks** (Sally), **Stephan McHattie** (Hal), **A. Wilford Brimley** (le Shérif), **Peter Billingsley** (Billy), **Edward Herrmann** (Paul Stanton), **Jack O'Leary** (Earl), **Mary Steelsmith** (la baby-sitter), **Gina Christian, Kirk I. Kiskela, Frank J. Cimorelli.** Dist. en France : C.I.C. 87 mn. Technicolor.





Un choc. Telle est l'impression ressentie à la vision de *The Wall*. Ce film constitue à la fois l'aboutissement logique de trente ans de cinéma rock et l'un des plus violents essais de cinéma fantastique.

A l'origine un disque, *The Wall*, est l'auto-procès et analyse d'un homme et de la folie qui l'a rongé progressivement et isolé du monde extérieur par le biais d'un « mur » mental. Tout au long de ce film ayant pour but d'expliciter et de faire connaître à un large public ce double-album paru en 1979 (un des disques les plus populaires du groupe Pink Floyd), le spectateur assistera à une attaque foudroyante et demesurée des diverses institutions qui ont conduit a aliener progressivement un homme l'armée, la famille, l'éducation.

Cet homme, c'est Pinky, une rock-star adulée des foules et qui, réfugiée dans une chambre d'hôtel va ainsi se pencher sur ce qui, dans son passé, a contribué à l'édification de ce mur, véritable fuite, suicidaire, devant la réalité.

La première brique, c est la mort de son père lors d'un bombardement. Tout au long de son enfance, Pinky sera blessé cruellement par son absence. Considérant à juste titre l'armée et la guerre comme responsables de ce premier traumatisme, Pinky va les hair et ils deviennent dans le film un univers fantasmagorique, effrayant Absurde.

Les briques suivantes sont encore plus terribles : enfant, Pinky était brimé et battu en classe par ces professeurs qui voient trop souvent en leurs élèves des souffre-douleurs. Dans les rêves de Pinky, ces derniers deviennent des automates qui vont lentement se jeter d'eux-mêmes dans des machines qui broient leurs petits corps (et espérances), pour en faire... de la viande hachée.

Le mur est très haut à présent, il sera comblé par une mère possessive qui fait de son mieux pour étouffer l'évolution mentale de son « cher bébé » La dernière brique, c'est la femme de Pinky qui le quitte brutalement pour un autre. La femme devient ainsi dans *The Wall* une fleur sexuelle qui attire, engloutit et recrache en un mélange de chair et de sang, la fleur mâle. Elle est parfois au fil des images une immense chauve-souris vampire.

Pinky pousse alors une nouvelle crise de délirium tremens et se retrouve prisonnier du mur. Dans son dernier cauchemar, il est devenu un nouveau « Fuhrer » qui ordonne à sa milice de skinheads de lyncher les Juifs, noirs et homosexuels présents à ses concerts Ainsi, même le rock, cette musique qui a porte les espoirs des jeunes et de Pinky est accable sans pitié par ce dernier et devient un instrument de haine et d'avilissement. Malgré son mutisme final, Pinky conserve toutefois sa lucidité et il magine un procès kafkaien dont le verdict est l'anéantissement du mur. Mais Pinky est il encore capable de cet acte ?

Deux personnes ont mené à bien l'aboutissement de ce chef-d'œuvre Alan Parker, le réalisateur qui, à chaque nouveau film, crée un véritable précédent dans l'histoire du cinéma, qu'il s'agisse de *Fame, Bugsy Malone* ou *Midnight Express*. Avec *The Wall*, Parker prouve qu'il est possible de raconter un film pratiquement sans aucun dialogue (mais avec un environnement musical omni-présent) dont le climat est diamétralement opposé aux comédies musicales entièrement chantées. Sa direction d'acteurs est d'autant plus remarquable que ces derniers s'expriment d une façon purement visuelle.

Roger Waters est le mentor actuel du Pink Floyd A l origine, ce groupe traduisait avec beaucoup de poesie un univers de Science-Fiction. Apres le départ du premier « leader », Syd Barrett, devenu fou en 1968, le Floyd s'est tourné vers une introspection mentale, plus précisément celle de leur principal compositeur, Roger Waters. Waters a connu tout au long de sa vie les mêmes expériences traumatisantes que Pinky. C'est son histoire qu'il nous a livré avec le disque *The Wall* et ce film dont il a écrit le scénario. Certaines images violentes ne sont pas très éloignées d'une réalité que Waters ne peut plus admettre. Ainsi, au début de *The Wall*, des teenagers sont sauvagement matraqués par la police aux abords d'un stade où doit jouer Pinky. De tels actes ont réellement eu lieu lors d'un concert du Pink Floyd à Paris où les membres du service d'ordre volaient des sacs à main et violaient des jeunes filles sous la menace d'un couteau !

Roger Waters sait tout cela et dans sa folie croissante, la realité se déforme et prend des proportions monstrueuses, démoniaques : la femme devient un monstre avide de sang ; l'armée, des vautours qui dévorent la colombe de la paix ; les écoliers, des créatures sans visage. On comprend pourquoi le Floyd a tenu à ce que le disque soit adapté à l écran afin que le public saisisse mieux des idees évoquées souvent par ellipses dans l'album. Avec l'appui de Gerald Scarfe, un féroce caricaturiste anglais responsable des dessins animes, le film devient même odieux, d'une férocité insupportable. *The Wall* prend parfois des allures de lobotomie publique lorsqu'on sait que cet homme, Roger Waters, dissèque son propre cerveau devant les spectateurs

Il serait injuste d'oublier de porter au credit de *The Wall*, Bob Geldof dans le role de Pinky. La haine n'est d'ailleurs pas une émotion nouvelle pour ce chanteur qui officiait au sein du groupe punk, les « Boomtown Rats »

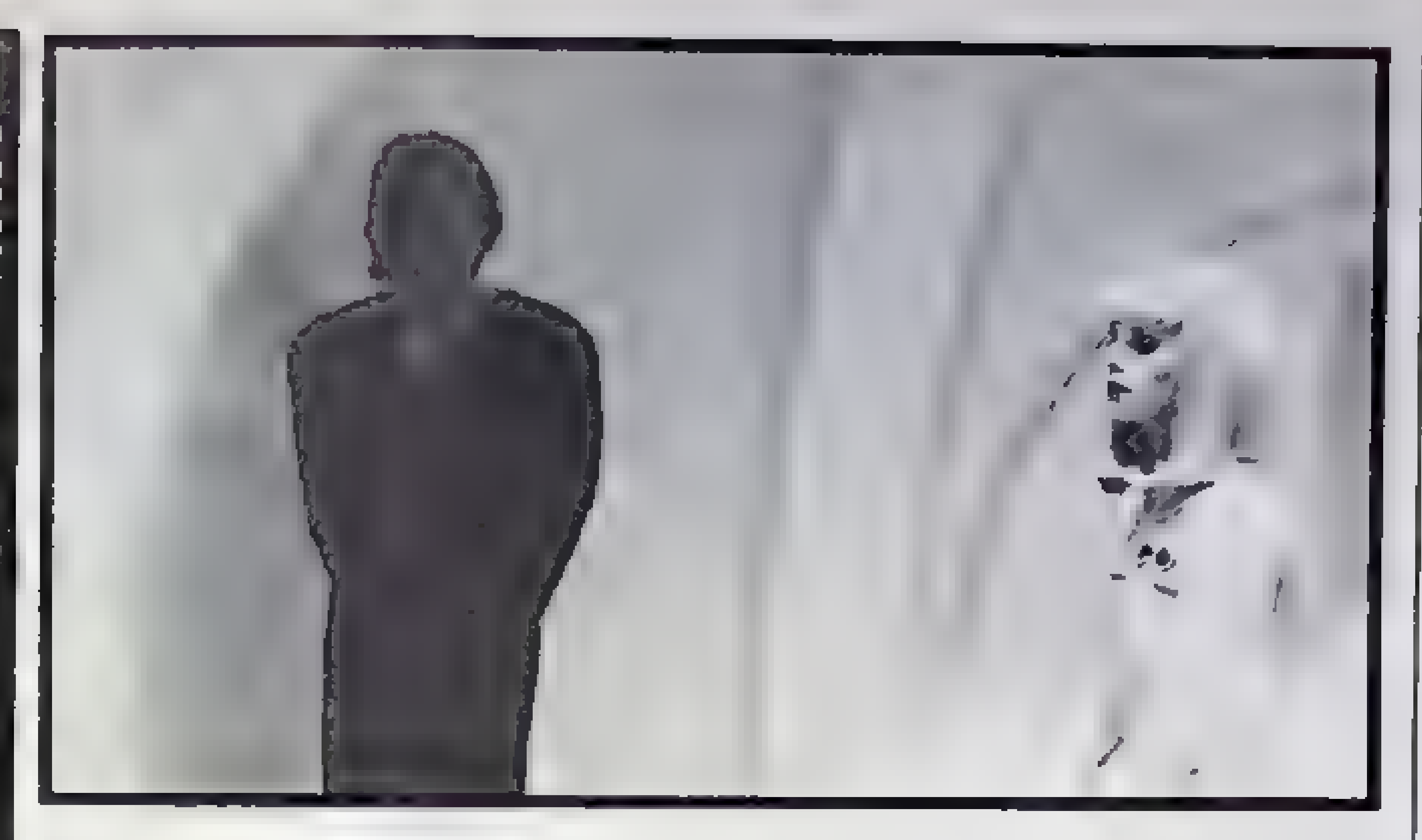
Le Pink Floyd a produit l'œuvre la plus aggressive de tous les temps. Mais au-delà de cette curieuse ambiguité (un groupe de hippies a l'origine d un ouragan de haine), *The Wall* est un film qui vous émeut jusqu'aux larmes, car c est finalement le desespoir de Pinky qui en fait un véritable monstre oscillant continuellement entre les pleurs et les cris devant une société qu'il vomit

Le plus terrible dans *The Wall*, c'est que Roger Waters est parfaitement conscient du voyage vers la folie qu'il mene depuis son enfance. Même si, comme il le dit lui-même, Pinky « ne souffre pas, il decline simplement » Waters est retourné à présent dans les errances de son cerveau... On ne peut que lui souhaiter de briser un jour a jamais son propre « Mur »

Robert Schlockoff

G.-B. 1982 - Production M G M Prod **Alan Marshall.** Réal · **Alan Parker.** Réal des dessins animés · **Gerald Scarfe.** Prod Ex. · **Stephen O'Rourke.** Scén. · **Roger Waters.** Phot : **Peter Biziou.** Dir. art : **Chira Burke, Clinton Cavers.** Mont. **Gerry Hambling.** Son **James Guthrie.** Déc **Brian Morris.** Maq **Paul Engelen, Peter Frampton.** Cost **Penny Rose.** Effets speciaux **Martin Gutteridge, Graham Longhurst.** Mus. produite par : **Roger Waters et David Gilmour.** Mus. interprétée par **Pink Floyd, Roger Waters, David Gilmour, Nick Mason, Richard Wright.** Mus. écrite par : **Roger Waters.** Direction d'orchestre et arrangements : **Michael Kamen.** Asst. réal **Ray Corbett.** Cam . **David Garfath.** Chorégraphe **Gillian Gregory.** Cascades **Peter Braham.** Chef animateur **Mike Stuart.** Dir. art. animation **Jill Brooks.**
Int. : **Bob Geldof** (Pink), **Christine Hargreaves** (la mere de Pink), **James Laurenson** (le père de Pink), **Eleanor David** (la femme de Pink,
Dist. en France : C I.C. 95 mn. Panavision Metrocolor. Dolby Stereo.

ENTRETIEN AVEC WILLIAM SACHS, REALISATEUR DE GALAXINA



William Sachs, tout comme Wes Craven, Tobe Hooper et Steven Spielberg, appartient à cette jeune génération de metteurs en scène qui ont essentiellement appris leur métier en se jetant à l'eau, en réalisant des films. Sachs est un grand amateur de science-fiction et de fantastique dont la carrière est intéressante à plus d'un titre.

Commençons par le commencement...

D'accord. J'ai toujours voulu écrire. Quand j'étais petit, j'écrivais des nouvelles. Je ne m'intéressais pas vraiment de près au cinéma, je ne connaissais pas de noms de metteurs en scène, etc. Je passais des journées entières à regarder des films, mais sans me préoccuper de ceux qui les faisaient. Vers 1967 ou 1968, je suis allé étudier le cinéma à la London Film School.

Pourquoi Londres ?

J'avais déjà vécu quelque temps à Londres auparavant. J'ai commencé mes études supérieures à l'Université de Maryland, où j'ai suivi des cours sur le cinéma. A l'époque, j'ai aidé un étudiant diplômé à faire un film. C'était lui qui le réalisait, mais j'avais l'impression qu'il faisait tout de travers. Et comme j'éprouvais le sentiment de savoir ce qu'il fallait faire pour réaliser un film, je me suis dit que telle était peut-être ma voie. Je voulais retourner à Londres, et je connaissais cette école de cinéma pour laquelle il y avait une liste d'attente de 5 ans, etc. Mais je savais ce que je voulais, et je n'ai pas hésité à m'y rendre. J'avais tout juste assez d'argent pour acheter mon billet de bateau — oui, j'ai pris le Queen Elizabeth ! — et payer un an de frais de scolarité. Quand je suis arrivé à l'école, je leur ai dit que je venais de parcourir 9 000 km pour étudier chez eux, que le trimestre commençait une semaine plus tard, que je n'avais plus d'argent pour rentrer chez moi, et donc qu'ils devaient m'accepter.
On me fit passer un entretien avec le directeur de l'école, Robert Dunbar. Il me demanda quels étaient mes metteurs en scène préférés. Je n'en connaissais aucun en particulier, aussi je répondis Hitchcock... En fait, je ne savais même pas quelle était la différence entre le 16 mm et le 35 mm. Je voulais devenir écrivain ! Trois heures plus tard, ils m'acceptèrent.
J'ai passé une année complète là-bas et ce fut extraordinaire ! Nous avions des cours d'histoire du cinéma par Roger Manville, qui a écrit des livres sur ce sujet. Il était formidable ! Chaque étudiant pouvait réaliser un film (et un seul) pendant cette année, mais je réussis à en réaliser trois. Le dernier d'entre eux s'appelait *Breakfast*, et il a remporté environ 25 prix dans des festivals du monde entier.
C'était un court-métrage de 6 minutes montrant deux astronautes dont la capsule atterrit sur une planète très bizarre, où une femme enceinte mesurant 27 mètres de haut ramasse des œufs qu'elle met dans son panier. Et il se trouve que les œufs de cette planète ressemblent à leur capsule spatiale. La femme prend la capsule, la casse et fait tomber les deux astronautes dans une poêle à frire géante ! C'est une histoire amusante, avec l'hymne américain en fond sonore. Tous ceux qui l'on vu ont bien aimé ce film.

Pourquoi avez-vous réalisé un court-métrage de SF ? Vous vouliez devenir écrivain de SF ?

J'adore la SF ! Mais je n'ai jamais particulièrement désiré en écrire. Il se trouve simplement que c'est ce qui me vient en premier à l'esprit.

Avez-vous proposé à des magazines de publier vos histoires, comme le font la plupart des écrivains débutants ?

Non, je ne l'ai jamais fait. Une de mes histoires a été publiée. La seule fois où j'ai soumis un texte, c'était pour un concours dont j'ai gagné le deuxième prix. Le jury m'a dit que j'aurais remporté le premier prix si ma nouvelle avait été plus longue. Elle ne faisait que 600 mots alors qu'il en fallait 3 000. C'était l'histoire d'un homme qui se trouve dans un canot de sauvetage pendant une guerre, et qui se demande s'il va être sauvé. Mais lorsqu'il est sauvé, c'est par les ennemis de son pays, et il se demande ce qu'ils vont lui faire ! J'essaie toujours de trouver une fin surprenante dans ce que j'écris.

Que s'est-il passé à Londres ensuite ?

Je n'ai pas pu y rester. J'étais obligé de travailler comme serveur pour pouvoir manger, et j'arrivais à peine à survivre. J'habitais dans un endroit infect, dans un sous-sol. Et puis, la seconde année de l'école était consacrée à la façon de tourner des films publicitaires, ce qui ne m'intéressait pas. Je suis donc retourné aux Etats-Unis, à San Francisco. J'y ai retrouvé un ami, avec qui je voulais réaliser un long métrage. Nous avons fini par faire un court métrage !
J'ai appris ensuite que mon précédent film *Breakfast*, avait remporté tous ces prix, et je me suis dit que j'étais peut-être célèbre à Londres, et que je pourrais y trouver un travail. J'ai donc décidé d'y retourner. A cette époque, je travaillais comme gardien pour une société de production de San Francisco. Vous sortez d'une école de cinéma, et on vous emploie comme gardien ! Mais cela m'a permis de voir comment ils travaillaient, et d'apprendre des choses sur la production, le montage, etc.
Enfin, je voulais retourner à Londres, mais je suis tombé en panne d'argent à New York ! Je ne suis pas allé plus loin ! Puisque j'étais sur place, je me suis dit que je pourrais peut-être trouver du travail. Dès le premier jour, en sortant du métro, je suis entré dans le premier immeuble venu pour consulter un annuaire, et voir si je pouvais trouver des maisons de production. Il y en avait quelques-unes, dont une qui s'appelait Cannon, et qui a été rachetée par la suite par Golan-Globus. Je m'y suis rendu et je leur ai demandé du travail. Personne ne m'avait jamais dit qu'il était impossible d'obtenir un emploi de cette façon ! En entrant, j'ai dit à la personne de l'accueil qu'il ne me restait que 6 dollars en poche, que j'avais apporté un petit film que j'avais réalisé, et qu'il me fallait du travail. Les responsables de la société ont visionné mon court métrage *Breakfast*, et m'ont proposé un emploi d'homme à tout faire. Quelle promotion ! Mais, quelques années plus tard, j'étais passé directeur de la production.
Le premier film sur lequel j'ai travaillé en cette qualité s'est avéré être un désastre complet. Je me suis fait entendre en disant qu'il suffisait de modifier un certain nombre de choses pour rendre le film acceptable. On m'a répondu que j'avais raison, mais que cela impliquait de tourner de nouvelles scènes. Et c'est moi qui m'en suis occupé ! J'ai réussi à sauver ce film, et j'ai fait de même avec 20 autres par la suite ! Pendant deux ans, j'ai travaillé en tant que « film doctor ». La société achetait des films que je rafistolais, en tournant de nouvelles scènes, en modifiant le montage, etc. Il s'agissait de films américains, français, et même, en un cas, d'un film mexicain de Jodorowsky. Ma tâche consistait en fait essentiellement à les raccourcir, à leur donner plus de rythme, pour qu'ils soient conformes aux goûts du public américain.
Après cela, j'ai démissionné de chez Cannon. J'ai été engagé par une société qui m'a envoyé en Italie, pour que j'y achète des films, les fasse doubler et les modifie pour les vendre aux Etats-Unis. Mais, après un an et demi en Italie, j'en ai eu assez. Je n'avais qu'un salaire modeste, mais je rendais certaines personnes riches et certains metteurs en scènes célèbres en m'occupant de leurs films (rires). Ce travail ne m'a apporté aucune gloire, mais il s'est révélé très formateur.



De quel genre de films s'agissait-il ?

Principalement des westerns, et aussi des films d'espionnage. J'ai notamment sauvé les films de deux réalisateurs américains qui ont été nommés pour l'Oscar !
Mais, après cette expérience, j'étais bien décidé à réaliser mon propre long métrage. Je ne m'occuperais plus de rafistolage ni de bandes annonces, bien qu'il s'agisse d'un exercice intéressant car il permet de se rendre compte des goûts du public. Je n'avais pas un sou, mais j'avais fait la connaissance de Mark Damon, un acteur qui avait joué notamment dans *La chute de la maison Usher* de Roger Corman. En Italie, il tournait dans

ENTRETIEN AVEC WILLIAM SACHS, REALISATEUR DE GALAXINA

des films du style *Ringo et le Pistolet d'Or* (rires). Je lui ai montré le scénario que j'avais écrit, et il a accepté le rôle. C'était un film surréaliste, plein d'humour noir, au sujet d'un vétéran de la guerre du Viet-Nam qui n'a plus ni bras ni jambes. Mais cela, il ne l'apprend qu'à la fin du film, qui est essentiellement consacré à ses fantasmes. On se demande constamment si les images que l'on voit appartiennent au rêve ou à la réalité. Et à la fin, on découvre que tout était du domaine du rêve. Les critiques, et ceux qui ont vu le film, l'ont beaucoup aimé, mais il n'a eu aucun succès. Ce n'était pas un film commercial. Il n'a coûté que 40 000 dollars, car tout le monde était bénévole.

Dans quels pays avez-vous réussi à le vendre ?

Seulement en Italie. Je l'ai montré au directeur de Movielab à New York, Norman Reinhardt. Il a parlé de moi aux producteurs d'un film intitulé *The Force Beyond*, qui m'ont proposé de le réaliser. C'était un documentaire quelque peu comique à propos des OVNI, du Triangle des Bermudes, etc. Après cela, j'ai réalisé *The Incredible Melting Man*. J'en ai écrit le scénario en allant au Festival du Film d'Horreur de New York. Pour chaque film, j'ai noté les meilleures scènes et les moments les plus effrayants, et je les ai incorporés dans mon scénario, une parodie des films d'horreur des années 50.
Le film a bénéficié d'un budget énorme pour l'époque, 25 000 dollars ! Rick Baker s'est chargé des effets spéciaux. Mais je garde un très mauvais souvenir du tournage. J'ai été constamment en guerre contre un des producteurs, au point que, à un certain moment, je n'ai plus pensé qu'à terminer le film. Le résultat aurait été bien meilleur si on m'avait laissé agir à ma guise. Ce fut probablement la pire expérience de mon existence, et même le pauvre Rick Baker a souffert : il avait fabriqué un masque superbe qui était très long — trois heures au moins — à appliquer et on ne lui laissait qu'une demi-heure ! *The Incredible Melting Man* a rencontré un certain succès, mais il aurait sans doute bien mieux marché quelques années plus tard, avec la popularité du gore.
A la fin des 17 jours de tournage de ce film, j'ai failli renoncer au cinéma à tout jamais. Mais je suis venu m'installer à Los Angeles, où j'ai réalisé *Van Nuys Boulevard*, un film pour jeunes.

Pouvez-vous nous parler de *Galaxina* ?

A l'origine, *Galaxina* devait être un western (rires). Les producteurs voulaient une parodie de films de western, mais moi je voulais réaliser un film de SF comique. J'ai commencé à chercher des décors de villes de l'Ouest pour y tourner le western, mais je n'ai rien trouvé qui tienne debout. Il était donc certain que nous devions construire des décors, ce qui allait s'avérer coûteux, mais qui nous laissait libres de créer un cadre de science-fiction.
Galaxina devait s'appeler *Les Flics de l'Espace*, mais je n'aimais pas ce titre. Le rôle de Galaxina était inexistant au départ : elle faisait simplement partie des bagages des policiers. Si j'avais écrit le scénario en sachant qu'elle en serait la vedette, je lui aurais donné davantage de choses à faire !

Comment avez-vous été amené à choisir Dorothy Stratten pour le rôle de Galaxina ?

Galaxina devait être la plus belle créature que les hommes soient capables de concevoir. Je pensais que je ne réussirais jamais à trouver une femme si belle qui soit en même temps une bonne actrice, aussi n'ai-je pas écrit beaucoup de dialogue pour Galaxina.
Pendant deux mois, j'ai vu défiler 10 à 20 filles par jour dans mon bureau. Au bout de quelque temps, on finit par les trouver



toutes semblables. Elles atteignent un certain niveau de beauté qu'aucune d'entre elles n'arrive à dépasser. Il n'y en a pas une seule qui arrive à se détacher de l'ensemble. Une semaine avant le début du tournage, j'avais trouvé un choix n° 2 et un choix n° 3 pour le rôle de Galaxina. Mais je n'avais pas de Galaxina n° 1. Et quand Dorothy Stratten est entrée, nous avons tout de suite su que nous tenions notre Galaxina ! Elle était très grande (1 m 85), portait des talons hauts, un chemisier semi-transparent, et un pantalon serré brillant. Aucun doute n'était possible. Elle *était* Galaxina.
Ce qui est dommage, c'est que j'aurais voulu lui faire porter davantage de costumes différents dans le film. Mais ceux que nous avons fait faire n'ont pas tous été prêts à temps.

Votre film est-il conforme au scénario que vous aviez écrit ?

Le scénario faisait 120 pages. Mais comme nous ne disposions que de 18 jours de tournage et d'un budget limité, je n'ai pu filmer que l'équivalent de 70 pages. La moitié du film a disparu en cours de route ! Il manque toutes sortes de scènes. Si j'avais pu les filmer, le rythme du film aurait été plus rapide, ce que j'aurais préféré.

Pourriez-vous nous décrire quelques-unes des scènes manquantes ?

Il se serait passé beaucoup plus de choses quand Galaxina se trouve sur la planète. Un œil, une extension du vaisseau, l'aurait par exemple suivie dans tous ses déplacements. D'autres scènes étaient également prévues à l'intérieur du vaisseau. J'aurais aimé que l'on y mette entre autres un caniche en combinaison spatiale.
Mais 18 jours, c'est peu pour un tel film, où l'on doit créer absolument tout, même les briquets ! A l'avenir, je ne ferai plus de film dans ces conditions. J'attendrai d'être certain de pouvoir les tourner à ma façon.

Combien de temps le tournage des effets spéciaux a-t-il duré ?

Très longtemps, presque un an, parce que nous n'étions que trois à nous en occuper. Nous avons confié les effets optiques à un laboratoire d'effets spéciaux, mais nous avons réalisé tout le reste nous-mêmes : les vaisseaux spatiaux en mouvement, l'animation image par image, etc. Chris Walas a conçu le maquillage du monstre. C'est un garçon extraordinaire. Il était d'ailleurs assistant de Rick Baker pour *The Incredible Melting Man*, et maintenant il travaille pour George Lucas.

Comment avez-vous réalisé cette scène où l'un des membres de l'équipage crache un monstre ?

Nous avons confectionné de petits monstres en caoutchouc. L'acteur en a mis un dans sa bouche, en le contractant. Et quand il a ouvert la bouche, le monstre en a jailli comme un diable hors de sa boîte !

Vous avez travaillé sur ce film du début à la fin ?

Oui, je n'ai pas arrêté un seul instant ! Nous avons également passé beaucoup de temps en préproduction, parce que, faute de disposer de gros moyens, il faut se montrer créatif et travailler énormément. J'ai parfois l'impression que nous avons réalisé nos effets spéciaux à la façon de Georges Méliès ! Nous avons d'ailleurs voulu pousser la comparaison plus loin en faisant atterrir une fusée dans l'œil d'une planète, mais cette scène n'a pas été filmée.
C'est tout à la fin, dans les derniers jours, que nous nous sommes attaqués aux effets spéciaux les plus complexes, comme l'atterrissage sur la planète, en nous aidant d'un ordinateur. Nous avons créé un certain nombre d'effets qui n'ont jamais été vus auparavant, des rayons laser bicolores par exemple. Mais il y a un tas de petits détails qui auraient pu être améliorés. On ne les remarque pas individuellement, mais, quand on les cumule, cela finit par compter.

Pourriez-vous nous parler de ce film infra-rouge que vous avez utilisé ?

A San Francisco, j'avais réalisé un petit film en utilisant de l'Ektachrome infra-rouge. C'est un type de film qui sert principalement à l'armée, et qui est très sensible à la chaleur. C'est pourquoi il faut le conserver dans la glace. Pour *Galaxina*, j'avais tout le monde contre moi à ce propos, mais j'ai tenu à me servir de ce film.
Le meilleur moment de la journée pour tourner avec un film infra-rouge se situe entre 11 et 14 heures, car c'est alors que la lumière est la plus forte. Et les scènes que nous avons tourné à ces heures sont superbes. Mais, faute de temps, nous avons dû poursuivre le tournage jusqu'à 18 ou 19 heures. Il en a résulté une image très fade. Nous avons donc obtenu de très beaux moments, comme celui où Galaxina arrive sur la planète, et d'autres qui sont moins réussis. Mais c'était le seul moyen d'obtenir l'effet que je désirais. Un filtre agit sur l'ensemble des couleurs, alors que je voulais un procédé sélectif qui donne vraiment l'impression d'un paysage extra-terrestre. Ces images sont d'un style coloré qui rappelle les bandes dessinées.

Que s'est-il passé après que vous ayez terminé *Galaxina* ?

Le jour où *Galaxina* est sorti, Dorothy Stratten est morte assassinée, et nous avons retiré le film des écrans.

Pourquoi, dans la mesure où vous auriez bénéficié de toute la publicité faite autour de la mort de l'actrice ?

Parce que les gens auraient dit que nous exploitions sa mort, ce que nous ne voulions pas faire. Ce qui n'empêche pas qu'on nous en a quand même accusés par la suite.

Avez-vous eu un quelconque contrôle sur la publicité du film ?

J'ai eu l'idée de l'affiche originale, qui représente Galaxina debout sur la planète. Cela se passait avant même que le tournage ne commence ! Après, d'autres personnes ont conçu une affiche plus parodique que je n'aimais pas tellement. Après la mort de Dorothy Stratten, nous sommes revenus à la première affiche. Cette mort nous a laissés complètement désemparés : nous ne savions pas quoi faire du film !
Galaxina a fini par rapporter beaucoup d'argent. Après sa sortie, il a été vendu en cassettes, puis il a été diffusé à la télévision par câble, et il est même ressorti dans les salles, ce qui exceptionnel. Dans certains endroits, c'est déjà un « cult movie ». Au cinéma, il a eu une sortie jumelée avec *Flesh Gordon*, un film que j'aime beaucoup, bien meilleur que le nouveau *Flash Gordon*.

Propos recueillis à Los Angeles par
Jean-Marc Lofficier,
(Trad. : Guy et Valérie Delcourt)

Films sortis à Paris

JUILLET

L'AVION DE L'APOCALYPSE (INCUBO SULLA CITTA CONTAMINATA), de ***Umberto Lenzi*** (Italie/Espagne/Mexique, 1980), avec ***Hugo Stiglitz, Francisco Rabal, Mel Ferrer, Eduardo Fajardo, Manuel Zarzo.*** 81 mn (France) ***(23-6).***

Umberto Lenzi, auteur de cette médiocre bande, fait partie de cette catégorie de réalisateurs italiens qui ont, depuis vingt ans, touché à tous les genres avec une réussite inégale. Pour un technicien doué (Fulci), combien de génies éteints (Corbucci) et de tâcherons (Brescia). Sans rentrer dans cette dernière catégorie, il faut reconnaître que Lenzi a souvent sacrifié toute tentative d'apport personnel à l'importance de ses budgets, au côté pseudo-international de ses films et à l'emploi pas toujours justifié de têtes d'affiches américaines en passe de devenir des « has-been ».
L'avion de l'apocalypse rentre parfaitement dans cette catégorie et tombe à point pour exploiter la mode du « gore » à l'italienne. Le scénario ne s'embarrasse guère d'explications quant à l'arrivée impromptue de commandos-zombi en plein milieu d'un aéroport. Récupérant à la fois les zombis fulciens (cannibalisme) et les épidémies à la Cronenberg *(Rabid)*, Lenzi nous conte assez platement l'invasion d'une grande cité puis du pays tout entier par des mutants défigurés qui ont bien entendu besoin de chair humaine pour survivre. La lutte d'un couple (les héros du film), s'entrecoupe assez maladroitement avec les tentatives sans grand succès d'endiguer la situation par des militaires dépassés (Rabal et Ferrer une fois de plus mal employés).
On peut soupçonner de fortes coupures dans la version présentée en France, certains personnages comme la fille de Mel Ferrer et son petit ami disparaissant purement et simplement de l'action, des acteurs (E. Fajardo) se métamorphosant en figurants et le tout manquant parfois de continuité. En ce qui concerne « la version française », profitons-en pour signaler le doublage exécrable ou hilarant, suivant votre humeur du jour, le bâclage atteignant des sommets lorsque H. Stiglitz change de voix pour certaines scènes vers la fin. Un seul véritable bon point à signaler, la musique signé Stelvio Cipriani, compositeur italien de grande classe méconnu et cantonné dans les séries Z.

(O.B.)

BLUE HOLOCAUST (BUIO OMEGA) (30-6).

Voir critique dans notre n° 22 ▼



CANNIBAL FEROX, de ***Umberto Lenzi*** (Italie, 1980), avec ***John Morghen, Lorraine Desselle, Brian Redford, Venantino Venantini.*** 90 mn ***(16-6).***

Tourné peu après *Cannibal Holocaust*, dont il constitue un quasi-remake (à l'exception d'une séquence de « reportage » pseudo-réaliste, particulièrement atroce car habile chez Deodato), cette nouvelle production du peu talentueux Umberto Lenzi s'avère moins « infâme » que son modèle, les mutilations animalières y étant moins nombreuses et moins démonstratives.
Spectacle d'un « goût douteux », éminemment racoleur, *Cannibal Ferox* se laisse contempler cependant sans ennui à condition de le réceptionner au second degré en conservant à l'esprit les outrances du Grand-Guignol. Sans doute l'œuvre la moins médiocre de son auteur, le film n'a toutefois pas connu en France le succès de son prédécesseur, nul ne s'en plaindra !

(A.G.)

DRESSE POUR TUER (WHITE DOG), de ***Samuel Fuller*** (U.S.A., 1981), avec ***Kristy McNichol, Paul Winfield, Burl Ives.*** 84 mn ***(7-7)***

Un chien égaré sur les collines entourant Hollywood, une voiture qui le heurte, une jeune conductrice au volant décidée à le garder dans l'attente que son maître vienne le réclamer, voici dressé le chapiteau pour la représentation du *White Dog*. Julie est une jeune actrice désespérément en quête d'un rôle, et si elle décide de recueillir le chien pour lui éviter la fourrière et la mort, elle craint cependant que cela ne devienne une aliénation. Ses pensées cheminent en ce sens jusqu'à cette soirée, où, violemment agressée chez elle par un détraqué, elle ne devra son salut qu'à l'intervention de l'animal. Dès lors, une amicale complicité va naître entre eux, créant une sensation de panique chez la jeune fille lorsque le chien fera une fugue de plusieurs jours. Aussi lorsqu'il reviendra, son neigeux pelage ensanglanté, Julie, trop heureuse de revoir son ami ne pensera-t-elle qu'à lui donner un bain pour effacer les traces de ce qu'elle croit être les séquelles d'une bagarre avec ses congénères. Sa réaction sera tout autre lorsqu'elle verra le chien attaquer l'une de ses amie (qui est Noire) et la blesser gravement : son entourage lui conseillera vivement de faire abattre cette bête jugée dangereuse mais Julie ne peut s'y résoudre pensant que si ce chien a été dressé pour attaquer on devrait néanmoins pouvoir annihiler chez lui cet instinct artificiel.

Rien ici n'est gratuit : mise en scène efficace, plans soignés au rythme serré, étude psychologique profonde sensiblement perçue par le jeu des acteurs intelligemment choisis. Ce n'est sans doute pas le fruit du hasard que Paul Winfield (qui fut Martin Luther King pour la T.V.) incarne ici le personnage de Kays lequel par-delà tous ses ordres, n'a cessé d'avoir foi en l'Homme. Quant au chien qui est le prétexte à cet incroyable thriller, il est pour sa part d'un mordant incisif. Jamais jusqu'alors le cinéma n'avait ainsi réussi à conférer une dimension à ce point humaine (dans ce qu'elle a de pire et aussi de meilleur) à un animal. La dernière scène du film donne au chien un regard hallucinant et bien plus acéré que ses crocs. Par-delà un sujet axé sur le racisme, Fuller va bien plus loin, jusqu'aux tréfonds de la bêtise humaine dans ce qu'elle a de plus vil et de plus répugnant. Le poing armé de sa seule caméra par laquelle il braque l'œil lucide de Kays sur l'écran, il dénonce et défie les tares d'un monde qui se reflètent dans la terrible vision d'un chien.
Il faut avoir vu cette immense arène de taule (image d'un univers isolé dans ses préceptes les plus élémentaires) où l'homme et la bête s'affrontent, symbole du bien et du mal, jamais loin de se fondre.
White Dog est un thriller d'une dimension fantastique insidieusement dérangeant par le lugubre constat d'un monde où la réalité dépasse allègrement la fiction dans ce qu'elle a de plus sombre.

(C.K.)

L'EPEE SAUVAGE (THE SWORD AND THE SORCERER) (28-7)

Voir critique et entretien avec le réalisateur dans notre précédent numéro.

PARASITE (21-7)

Voir critique dans notre précédent numéro.

TERREUR A L'HOPITAL CENTRAL (VISITING HOURS), de ***Jean-Claude Lord*** (Canada 1981) avec ***Lee Grant, William Shatner, Michael Ironside, Linda Purl.*** 105 mn ***(30-6).***

La mère est dans la cuisine en train de préparer le repas. Le père arrive avec des appétits qui ne sont pas exclusivement culinaires. Elle refuse. Il insiste. Alors elle ne trouve rien d'autre, pour refroidir ses élans, que de lui envoyer en pleine figure la marmite d'huile qui chauffait sur le feu.
L'enfant a vu la scène. Curieusement, ce n'est pas des frites qu'il est dégoûté puisqu'on le retrouve vingt ans plus tard fréquentant religieusement les hamburgeries. Ce sont les femmes qu'il ne peut pas supporter, et tout particulièrement cette journaliste qui tient à la télévision des propos trop féministes à son goût. Outre à détruire toute la planète sur son passage, il *doit* la tuer.
Le plus vraisemblable dans cette affaire, c'est le succès que rencontre le film aux États-Unis. Peu importe ses relatives qualités techniques. Peu importe si le psychopathe est incarné par l'un des deux principaux acteurs de *Scanners*. On ne peut plus décemment accepter ces histoires idiotes de tueur fou. Certains films comme *X Ray* ont réussi à renouveler un peu le genre en le traitant de manière parodique, mais *Visiting Hours* est à peu près aussi humoristique qu'un film de Bergman. Et, plus grave encore, par ses scènes morbides et malsaines qui montrent le tueur photographiant l'agonie de ses victimes, le spectacle n'est plus simplement lassant, il est répugnant.

(F.A.L.)

LA VALLEE DE LA MORT (DEATH VALLEY) (7-7)

Voir critique dans ce numéro.

THE WALL (13-7)

Voir critique dans ce numéro.

Notules rédigées par Olivier Billiottet, Alain Gauthier, Cathy Karani et Frédéric Albert Lévy.

TABLEAU DE COTATION

Côté par Alain Schlockoff, Robert Schlockoff, Christophe Gans, Gilles Polinien, Jean-Claude Romer
Côté par : **0** : nul **1** : médiocre **2** : intéressant **3** : bon **4** : excellent

TITRE REALISATEUR	AS	RS	CG	GP	JCR
L'avion de l'apocalypse (Umberto Lenzi)	0	1	0	1	
Blue Holocaust (Joe d'Amato)	2	3	0	1	2
Cannibal Ferox (Umberto Lenzi)	2		0	1	
La créature du marais (Wes Craven)	2		2	2	
Dressé pour tuer (Samuel Fuller)		4	4	3	2
L'épée sauvage (Albert Pyun)	3	3	0	2	2
Parasite (Charles Band)	0	0	0	2	1
Terreur à l'hôpital central (J.-C. Lord)	0	0	0	2	2
La vallée de la mort (Dick Richards)	2	0	0	2	2
The Wall (Alan Parker)		4	3	2	2

CAT PEOPLE :

UN MYTHE ETERNEL



Paul Schrader, réalisateur

Quarante ans après la sortie fracassante de *Cat People* de Jacques Tourneur aux Etats-Unis le réalisateur Paul Shrader nous offre sa vision personnelle du mythe des hommes-félins. De prime abord, une telle entreprise pouvait sembler hasardeuse. Etait-il possible de présenter au public de 1982 cette histoire poétique et romantique sans la transformer radicalement ? C'est ce que Paul Shrader a tenté de faire, en un film qui cherche à allier les qualités stylistiques du *Cat People* original aux chocs visuels permis par une utilisation réfléchie des effets spéciaux et des techniques de maquillage actuelles

Universal et RKO ont pendant long temps exercé une domination sur le cinema fantastique. La première avec ses monstres des annees 30, ancêtres d'une longue lignée de vampires et de créatures artificielles, la seconde avec des œuvres isolées mais d'une force incontestable, dont *King Kong*, *Cat People* et *La Chose d'un autre monde* émergent comme les principaux joyaux. En 1957, la RKO mit un terme à ses activités de production et Universal choisit la voie de la diversification dans les sujets de ses films, de façon à atténuer sensiblement son image de « studio de monstres ». Les dirigeants d'Universal regrettent-ils l'époque bénie où ils propageaient la terreur dans les salles obscures ? Ou ont-ils effectue un simple calcul visant à rentabiliser des propriétés prestigieuses capables d'attirer, à moindre risque, des foules de spectateurs ? Toujours est-il qu'après avoir acheté les droits de la plupart des films de la RKO, ils ont entrepris un vaste programme de remakes. Universal se livra également au rajeunissement des thèmes du vampire (*le Dracula* de John Badham) et du loup-garou (*Le loup-garou de Londres* de John Landis), qui porterent leurs fruits au box-office. Et tandis que la créature de Frankenstein attend probablement son heure et que le remake de *L'Etrange creature du lac noir* est toujours en preparation, la saison 1982 nous offre deux autres remakes prestigieux : celui de *La Chose d'un autre monde* par John Carpenter, et celui de *Cat People* par Paul Shrader.

Mais si ce plan de remise au goût du jour systématique paraît simple, l'apparition sur les écrans du remake de *Cat People* semble provenir davantage d'une longue suite d accidents que d'une réelle volonté de la part du grand studio. Il faut remonter à 1975 pour trouver l'origine du projet. Charles Fries, le producteur actuel du film, s était à l'époque associé à la maison de production anglaise Amicus pour faire du nouveau *Cat People* un film en relief à petit budget. Ce projet tourna court, et Universal n'entra dans la course qu'en 1979, après que Fries ait à nouveau tenté sans succès de lancer le projet, en confiant le scénario et la réalisation du film à Bob Clark, qui ne parvint pas à trouver une approche du sujet suffisamment neuve. Universal se déclara intéressée par la production d'un nouveau *Cat People* et approuva le choix d'un autre réalisateur, Roger Vadim. La responsabilité de l'écriture du scénario incomba à Alan Ormsby, pour qui ce a constituait l'apogée provisoire d'une carrière consacree en très grande partie au fantastique

Curieusement, Alan Ormsby nous ramène à Bob Clark. C'est en effet en aidant Bob Clark à réaliser son second long metrage, *Children shouldn't play with dead things* (1972), qu'Ormsby commença sa carrière professionnelle dans l'univers du cinéma. Il co-signa cette histoire mettant en scène une troupe d'acteurs réunis sur une petite ile qui, apres s être moqués d'un cadavre, provoquent le retour des morts à la vie. Véritable homme à tout faire de cette production, Ormsby réalisa les maquillages du film et en assuma le rôle principal aux côtés de sa femme. Il enchaina immédiatement avec un nouveau long métrage de Bob Clark intitulé *Le mort vivant* traitant de la résurrection d'un jeune homme grâce aux prières de sa mere, dont il executa les maquillages avec un jeune debutant nommé Tom Savini. Leur collaboration se poursuivit avec *Deranged*, écrit et co-dirigé par Ormsby, petit film inspiré des macabres exploits d Ed Gein. Mais ces trois œuvres à tres modeste budget ne permirent pas à Ormsby d atteindre une quelconque renommée dans un Hollywood tres méprisant à l'égard de telles productions. Il lui fallut attendre 1978 et un scénario hors genre, *My Bodyguard*, qui donna lieu à un film a succès, pour pouvoir être impliqué dans d'autres projets majeurs, et notamment *Cat People*

Ormsby écrivit le scenario de *Cat People* après avoir discute avec Vadim de l orientation à lui donner. Connaissant l attrait de Vadim pour les sujets érotiques et les impératifs commerciaux du cinema actuel, il n'est guère surprenant qu'Ormsby ait laissé une plus large part aux connotations sexuelles de l histoire originale de De Witt Bodeen. Universal approuva le scénario d'Ormsby et alloua un budget de 12 millions de dollars à la production (budget qui fut ensuite porte à 15 millions). Mais les avatars de la genèse de *Cat People* n'étaient pas encore terminés. Pour une raison mystérieuse, et alors que le film figurait déjà de façon ferme sur le calendrier de production d'Universal, Roger Vadim fut en effet remplacé par Paul Shrader.



Le choix de Shrader peut sembler incongru. Ce calviniste de 35 ans n'avait jamais montré d'attrait particulier pour le fantastique (sa seule incursion dans le genre fut l'écriture du scénario d'*Obsession* pour Brian de Palma) auquel il préferait des drames contemporains comme *Taxi Driver* et les trois films qu'il avait écrits et réalisés : *Blue Collar*, *Hardcore* et *American Gigolo*. On trouve toutefois certaines correspondances entre l'œuvre de ce réalisateur et le scénario d'Alan Ormsby notamment en ce qui concerne le rôle de la sexualité, élément central de tous les films de Shrader. De plus, l'offre d'Universal, qui savait tenir en lui un metteur en scène original, convenant parfaitement à une œuvre de prestige, lui parvint à un moment opportun. Paul Shrader, qui venait de terminer *American Gigolo*, se trouvait en effet à court d'idées pour son prochain film ! *Cat People* lui fournissait l'occasion de se remettre au travail sur un sujet inhabituel, et d'oublier ses tourments créatifs pour quelques mois. Il fut séduit par le scénario d'Ormsby et accepta avec enthousiasme la proposition d'Universal. Son premier réflexe, une fois le contrat signé, fut évidemment de revoir le *Cat People* de 1942. Cette expérience le débarrassa de tout complexe vis-à-vis de son matériau de base : ce film ne possédait pas d'après lui les qualités d'un grand classique du cinéma, et ne constituait aucunement une œuvre intouchable du niveau de *King Kong*. Pourtant, si ce *Cat People* n'a pas connu l'extraordinaire renommée d'autres films de la RKO et d'Universal, il fait néanmoins partie des authentiques chefs-d'œuvres du cinéma fantastique.

Cat People 1942 : Le fantastique entre dans le quotidien

Cat People est un film d'autant plus intéressant qu'il a marqué un renouveau du film fantastique. Les années quarante sont en effet une phase transitoire pour le genre. L'âge d'or d'Universal, qui lance en 1941 son dernier grand monstre de l'avant-guerre, le Loup-Garou, arrive doucement à son terme. Les grands réalisateurs d'œuvres fantastiques, comme James Whale, Tod Browning et, dans une moindre mesure, Michael Curtiz, ont tous abandonné le genre ; le public se captive maintenant davantage pour le conflit qui vient d'éclater entre les Etats-Unis et le Japon — et pour les films qui en restituent l'aspect héroïque — que pour les histoires de monstres. Le fantastique conserve cependant de nombreux adeptes mais il devient de plus en plus clair que les maisons de production ne pourront plus lui consacrer des budgets



Malcolm McDowell

aussi importants qu'auparavant si elles veulent continuer à en faire des opérations rentables. Deux politiques différentes émanent de ces mêmes données. Celle d'Universal consiste en une exploitation systématique de ses personnages, plusieurs d'entre eux apparaissant fréquemment dans le même film (cette politique trouve son aboutissement dans *La maison de Frankenstein*, *La maison de Dracula*, et, plus tard, *Deux nigauds contre Frankenstein*). Celle de la RKO est une tentative originale de produire des films de série B (dont le budget n'excède pas 150 000 dollars) de qualité, fondés sur des thèmes nouveaux.
C'est à Val Lewton, un écrivain originaire de Crimée passé par l'« école » de David O. Selznik, que Charles Koerner, chef de la production de la RKO, confie la responsabilité de développer cette nouvelle gamme de films fantastiques sensés rivaliser avec ceux d'Universal. Il laisse à Lewton une liberté quasi totale sauf en ce qui concerne le titre du film, dont le choix s'effectue préalablement à l'écriture du scénario et qui fait l'objet d'une décision sans appel de la direction, décision fondée essentiellement sur des raisons commerciales. C'est ainsi que Koerner impose le titre *Cat People*, après qu'on lui ait fait remarquer que si le genre canin est largement représenté par les vampires et les loups-garous, les félins, eux, n'apparaissent pas dans les films fantastiques. Val Lewton trouve ce titre ridicule, mais il n'a pas le choix, il doit en faire un film. Pour mener à bien cette expédition hasardeuse, il fait appel à un réalisateur français émigré aux Etats-Unis, Jacques Tourneur, dont il a fait la connaissance lors du tournage de *A Tale of Two Cities*. Tourneur et Lewton se tournent ensuite vers le scénariste DeWitt Bodeen. Ensemble, ils établissent les grandes lignes de l'histoire de *Cat People* qui représente pour le réalisateur français, qui n'a tourné jusque là que des petits films d'action, la première occasion de faire valoir son goût pour la poésie et l'imaginaire.
Le *Cat People* de Tourneur s'ouvre sur la rencontre d'Irena Dubrowna (Simone Simon) et d'Oliver Reed (Kent Smith) en un lieu central à tout le film : le zoo, face à la cage d'une superbe panthère noire qui fournit à Irena l'inspiration d'un dessin. L'aventure amoureuse qui découle de cette rencontre serait banale si le fantastique ne venait s'y immiscer très rapidement, en une scène où Irena révèle à Oliver la malédiction dont son village d'origine, en Serbie, est victime. Mais Oliver, en bon citadin de l'Amérique moderne, ne peut s'empêcher de rire de cette histoire d'un autre âge, où un roi juste et courageux affronte des sorcières démoniaques. Son amour pour Irena, et sa détermination à l'épouser, demeurent inchangés.
Dès le jour des noces, les signes de la double nature d'Irena commencent à s'accumuler. Elle prie Oliver de conserver leur mariage « blanc », car elle redoute cette malédiction qui veut que l'amour la fasse se transformer en une panthère sanguinaire. Plusieurs indices viennent renforcer ses appréhensions, comme la frayeur des (autres) animaux à son égard, frayeur qui atteint son paroxysme lorsqu'un oiseau pris de panique s'assomme contre les barreaux de sa cage pour éviter le contact de la main de la jeune femme.
Oliver, inquiet pour l'état mental d'Irena, lui conseille d'aller voir un psychiatre, le Dr Judd. Mais alors que les conseils du docteur semblent porter leurs fruits, et qu'Irena commence à ne plus prêter foi à cette prétendue malédiction, elle apprend qu'Oliver est tombé amoureux de sa collègue de bureau, Alice (Jane Randolph). La jalousie est un sentiment aussi fort que l'amour, et dont les effets sur Irena sont identiques. Devenue panthère, elle tente par deux fois de tuer Alice. La seconde donne lieu à la célèbre scène de la piscine, où la présence menaçante de l'animal n'est suggérée que par ses grognements, la semi-pénombre, et les reflets de l'eau sur les murs. Mais lorsque la lumière s'allume, Alice ne découvre qu'une Irena inchangée, dont l'œil brille cependant d'une certaine malice. Et elle n'est guère rassurée de découvrir que son peignoir de bain a été mis en charpie par ce qui ressemble fort à des griffes de fauve.
Alors qu'elle rentre chez elle épuisée, Irena trouve le Dr Judd qui l'attend. Devenu amoureux de sa jeune patiente, il tente de lui prouver de force qu'un seul baiser ne saurait avoir l'effet désastreux qu'elle craignait. Mal lui en prend, car la nature bestiale d'Irena s'empare à nouveau d'elle. Elle recule dans l'ombre, ne laissant plus entrevoir que son visage. Ses yeux s'animent d'une flamme de plus en plus intense, et finissent par évoquer le regard meurtrier d'un carnivore. La lutte entre l'homme et la bête, entièrement suggérée grâce à l'utilisation d'ombres, tourne à l'avantage du fauve, mais Irena comprend qu'elle ne peut plus continuer à vivre ainsi. Elle retourne au zoo, ouvre la cage de la panthère noire, et s'offre en sacrifice à elle.

La première grande qualité de *Cat People* est d'avoir apporté au genre un nouveau concept de film d'épouvante. Grâce à l'insistance de Tourneur, l'intrigue de *Cat People* se déroule en effet dans l'univers quotidien des Etats-Unis de l'époque. Les protagonistes en sont des personnages ordinaires (à l'exception d'Irena évidemment) projetées dans des circonstances extraordinaires.

Cette démarche est exactement à l'opposé de celle d'Universal : tous les aspects spectaculaires propres aux productions de ce studio — châteaux lugubres, maquillages hideux, personnages drapés dans de grandes capes, etc. — sont ici rejetés au profit de l'infiltration du fantastique dans le quotidien, notion qui s'avère beaucoup plus effrayante que celle de vampires et savants fous terrés dans leurs antres des Carpathes. Poussant son raisonnement à l'extrême, Tourneur choisit pour le rôle principal une actrice d'apparence très douce, totalement inoffensive. Simone Simon est une parfaite Irena. Il émane de sa personne une impression de fragilité et de mystère qui lui attire notre sympathie immédiate et nous la fait considérer davantage comme une victime que comme un monstre ou une menace. A l'opposé de ce personnage tourmenté, inadapté, se trouve Alice qui incarne la femme moderne de l'Amérique des années 40. Indépendante, audacieuse (elle déclare son amour à Oliver sans attendre qu'il fasse les premiers pas), elle contribue de manière décisive au ton résolument moderne du film.

Mais c'est peut-être au niveau forme que *Cat People* atteint ses plus grandes dimensions. En ce sens, le budget restreint dont a « bénéficié » le film lui a probablement rendu service. *Cat People* représente la quintessence de l'art subtil de la suggestion. Tourneur joue constamment avec les clairs-obscurs de la photographie feutrée de Nicholas Muscara pour pénétrer le film d'une atmosphère d'angoisse. Il va même jusqu'à traiter les scènes d'action par des ombres jetées sur les murs, ombres qui magnifient l'action tout en lui conférant une dimension irréelle. L'utilisation de ce jeu sur l'ombre et la lumière trouve sa plénitude conceptuelle et esthétique dans deux scènes du film : celle du rêve d'Irena, où l'épée du roi Jean de Serbie se transforme en une clé de cage (signe du destin d'Irena), et celle de la transformation. Ces deux séquences ont beaucoup gagné en beauté et en efficacité grâce aux subtiles touches d'effets optiques de Linwood Dunn.

Tout comme l'image, le son du film fit l'objet de soins particuliers. C'est d'ailleurs la bande sonore qui fournit l'un des effets les plus fameux du film : alors que nous savons la panthère prête à bondir sur Alice, le rugissement final que nous attendons tous se trouve remplacé, au dernier moment, par le crissement des freins d'un bus. Il faut enfin souligner l'attention portée aux décors, où le leit-motiv du félin revient sans cesse, en particulier sur le store de style art-déco que possède Irena.

Cat People connut un très grand succès à sa sortie, et Val Lewton poursuivit sa carrière à la RKO jusqu'en 1946. Il y produisit huit autres films fantastiques, dont deux réalisés par Tourneur (*I walked with a zombie* et *The leopard man*). Ce fut cependant Robert Wise qui, signant son premier long-métrage, réalisa *The Curse of the Cat People*, où nous retrouvons les mêmes personnages mais dont le thème est très différent de celui du film de Tourneur. Alice et Oliver sont maintenant mariés, et sont les parents d'une petite fille qui se sent seule, jusqu'au jour où une jeune femme ayant l'apparence d'une fée vient lui proposer d'être sa compagne de jeux et de rêves. Cette apparition magique n'est autre qu'Irena mais une Irena qui ne souffre plus aucunement de la malédiction des félins, à laquelle seules quelques vagues allusions d'Oliver et le titre du film (pour des raisons commerciales) se réfèrent. *The Curse of the Cat People* est un très beau film de merveilleux, dont l'influence se fera davantage ressentir dans le *E.T. The Extra-Terrestrial* de Spielberg que dans le *Cat People* de Paul Shrader.

Cat people 1982 : La griffe de Paul Shrader

Bien que l'inspiration du nouveau *Cat People* soit attribuée au scénario conçu par DeWitt Bodeen, Paul Shrader ne considère pas son film comme un remake mais comme une œuvre essentiellement originale. C'est une opinion qui, à la vue successive des deux films, mérite d'être nuancée. Outre le fait que Shrader a repris les thèmes essentiels du *Cat People* de Tourneur (ceux de la métamorphose, de l'amour impossible)



De stupéfiants effets spéciaux pour la nouvelle version (la doublure de Nastassia Kinski, lors de sa terrible mutation)

il faut noter que certaines scènes du film original ont été fidèlement retranscrites dans la nouvelle version. On pensera notamment aux fameuses scènes de la piscine et du bus (qui perdent cependant de leur efficacité dans la mesure où la jalousie d'Irena envers Alice est, dans le nouveau film, totalement injustifiée), ainsi qu'à la rencontre entre Irena et une autre femme frappée par la malédiction. La fascination d'Irena pour les félins reste identique ; la scène où elle dessine un portrait de la panthère du zoo est une autre reprise et joue le même rôle dans les deux cas : celui de la rencontre de son futur amant, qui est dans la nouvelle version, le directeur du zoo.

Cependant, il est incontestable que Paul Shrader et Alan Ormsby ont voulu imprégner le nouveau *Cat People* de leur personnalité. Le changement le plus important concerne Irena elle-même. Alors que, dans le film de Tourneur, elle connaissait depuis toujours la malédiction dont étaient victimes les siens, la nouvelle Irena en ignore tout. Le film est construit comme une quête initiatique au cours de laquelle elle découvrira sa propre nature. Son tourment n'est plus constitué du doute et de l'incompréhension des autres, mais de ses propres interrogations et de sa résistance à accepter l'horreur de son être. Cette nouvelle structure du récit, qui privilégie le drame intérieur d'Irena, exigeait une modification du scénario, car il fallait que quelqu'un tente de faire découvrir la vérité à la jeune femme. C'est de cette nécessité que naquit le rôle de Paul Gallier, frère d'Irena, dont l'importance se trouve renforcée par la présence du thème de l'inceste. Dans le film de Shrader, les hommes-félins sont en effet condamnés à n'avoir de relations sexuelles qu'entre eux s'ils veulent conserver leur forme humaine. Cette nouvelle donnée confère au dernier *Cat People* une dimension ambigüe et poignante, tout en mettant l'accent sur les connotations sexuelles du film. C'est l'occasion pour Paul Shrader de retrouver un de ses thèmes les plus chers. Comme dans *Hardcore* et *American Gigolo*, le sexe nous est présenté en tant que tabou et nécessité, en tant que déchéance (dans le cas de Paul) et élément rédempteur (l'amant d'Irena lui permet de trouver enfin son identité définitive, et de ne plus vivre un martyre qui la menait à sa perte).

Mais au-delà de cette thématique qui n'avait guère besoin du fantastique pour trouver ses racines, Paul Shrader, en une démarche similaire à celle de Jacques Tourneur, a voulu privilégier les aspects formels de son film. Puisant son inspiration dans les œuvres de Cocteau, Welles et Franju, il a tenté de revenir à une approche du fantastique fondée sur le rêve, le mythe et les dédales architecturaux.

Les ingrédients du rêve

Dans la perspective d'un climat onirique, les lieux de l'action revêtaient une importance cruciale. Et si le choix de la Nouvelle Orléans fut effectué par Ormsby et Vadim, Shrader s'en montra fort satisfait. Pour lui, la Nouvelle Orléans est une ville magique. Elle est le creuset de tant de différents peuples qu'elle a acquis la dimension d'un univers autre.

où l'imaginaire peut se concrétiser. Son architecture faite de maisons tout en hauteur, et son climat à l'humidité oppressante s'inscrivent également très bien dans le ton du film. Mais, malgré toutes les qualités de cette ville, Paul Shrader n'y consacra que quatre semaines de tournage. Il préféra réaliser la majeure partie de *Cat People* en studio, de façon à pouvoir restituer à son gré l'atmosphère irréelle qui baigne le film. Le décor du zoo constitue à ce titre une excellente illustration du jeu sur la dualité entre décor réel et décor artificiel. Le vrai zoo de la Nouvelle Orléans ne possédant pas le caractère recherché par Shrader, celui-ci décida d'en créer un à partir de plusieurs éléments : une vue de la ville, un « matte painting » venant s'y combiner (pour les plans d'ensemble), et, pour les plans rapprochés, de vraies cages construites aux studios Universal. Tel qu'il apparaît dans le film, le zoo semble dater du début du siècle. Tout y rappelle les tourments d'Irena. Il se dégage une impression d'étouffement de ces allées étroites, à la géographie complexe, qui se terminent souvent en impasses. Les cages elles-mêmes contribuent, par leur petitesse et leurs barreaux serrés, à accentuer notre malaise. De telles cages ne seraient d'ailleurs pas autorisées de nos jours aux Etats-Unis, ce qui obligea Paul Shrader à préciser leur caractère fictif dans le générique final. Le thème des félins est appuyé par leur apparente omniprésence — dans les cages (tigres, panthères et léopards semblent laisser bien peu de place aux autres espèces !), mais aussi sous forme de statues aux attitudes torturées, érigées sur les murs de l'enceinte.

La conception du zoo, de même que celle de l'ensemble des décors du film est l'œuvre de Ferdinando Scarfiotti, qui avait déjà pris en charge la direction artistique d'*American Gigolo*. Pour *Cat People*, son rôle fut déterminant. C'est seulement après l'avoir consulté que Paul Shrader accepta de réaliser le film. De leur concertation résultèrent certains changements au niveau du scénario, mais c'est Scarfiotti seul qui détermina le style visuel de *Cat People*, style visiblement influencé par deux de ses précédents films : *Le dernier tango à Paris* et *Le conformiste*. Conscient de son rôle capital, Paul Shrader lui délégua une autorité identique à la sienne, allant jusqu'à l'autoriser à signaler le début ou la fin du tournage d'une scène sans le consulter. Shrader aurait d'ailleurs souhaité que le générique du film reflète mieux cette collaboration, grâce à un crédit de co-direction. Le tout-puissant syndicat des réalisateurs en décida autrement.

Pour la photographie du film, Paul Shrader fit appel à un autre transfuge d'*American Gigolo*, John Bailey. S'inspirant de la peinture expressionniste allemande, Bailey tenta de trouver des couleurs et des éclairages capables de rivaliser avec le pouvoir évocateur de la photographie en noir et blanc du film de Tourneur. Le *Cat People* de Paul Shrader est constitué de demi-teintes, de


John Heard face au léopard noir

couleurs légèrement « déviées » qui nous procurent un inexplicable sentiment d'étrangeté. On notera en particulier les très belles séquences de nuit, où Irena évolue baignée d'une lumière verte. Mais ce sont peut-être les scènes de l'intérieur de la maison des Gallier qui mettent le mieux en valeur la subtilité formelle du film. Paul Shrader se refusa en effet à utiliser, pour la circonstance, les « ficelles » classiques visant à établir la nature menaçante des lieux, telles que la décrépitude des murs, les craquements d'escalier, les recoins obscurs, etc. Tout l'art des talents combinés du metteur en scène, de Bailey et de Scarfiotti consista donc à communiquer cette impression maléfique par une série de « fausses notes », d'éléments troublants, agissant au niveau de l'inconscient du spectateur. Scarfiotti disposa un mobilier éclectique, bizarrement assemblé, à l'intérieur du décor construit en « dur » aux studios Universal. Bailey éclaira ces scènes d'une lumière diffuse, et Shrader ménagea de longs silences suivis d'éclats de voix subits, restituant une impression de trouble profond.

Malgré la qualité de ses collaborateurs, il ne faut cependant pas sous-estimer le talent de Paul Shrader, qui est directement responsable de l'un des moments les plus beaux et les plus forts du film : poursuivie par son frère, Irena saute d'une fenêtre située en hauteur, se contorsionne pendant sa chute, et atterrit, comme un félin, les quatres membres à terre. Cette séquence, tournée au ralenti et qui n'a pas d'équivalent dans le film original, est sans doute celle où Shrader a su le mieux utiliser ses ressources pour retrouver la poésie et l'onirisme chargé de violence du *Cat People* de Tourneur.

L'élément sonore vient apporter la dernière touche au style du nouveau *Cat People*. Dans ce domaine, Shrader s'est nettement démarqué de Lewton et Tourneur, grâce à une utilisation plus étendue de la musique. Il n'existe plus ici de « thème des félins », comme celui que chantonnait Simone Simon, mais la partition musicale épouse davantage les scènes de rêve et d'horreur de l'histoire. L'horreur est parfaitement soutenue par le tempo pulsé de la musique composée par Giorgio Moroder (auteur du célèbre « Call Me » d'*American Gigolo*), qui accompagne les scènes où la sensation de menace est la plus forte — celle où Alice est poursuivie par Irena par exemple. Quant à la composante poétique, nous la retrouvons essentiellement dans la chanson du film, interprétée par David Bowie. Qui aurait mieux su rendre l'atmosphère trouble de *Cat People* que cet artiste au physique et à la voix fragiles, dont la supposée nature androgyne fut longtemps un objet de fascination de la part de ses admirateurs ?


Nastassia Kinski a la révélation de son identité secrète

Le nouveau visage de la Féline

Le *Cat People* de Paul Shrader est une fusion de contraires. L'esthétisme extrêmement recherché de l'ensemble se heurte à des scènes d'horreur très fortes, et la poésie de certains passages contraste avec le réalisme d'autres. Cette tentative de renouvellement du fantastique par le style — un style que les Américains ont baptisé « horror chic » — ne pouvait cependant prétendre à une quelconque signification sans les acteurs capables d'en assumer les contradictions. C'est sans hésiter que Paul Shrader porta son choix, pour les deux « félins », sur Nastassia Kinski et Malcolm Mc Dowell. Pour le rôle d'Irena, Shrader recherchait une actrice qui soit aussi éloignée que possible des canons de beauté typiquement américains (l'aspect « européen » de Kinski convenait donc parfaitement), et dont les qualités plastiques devaient s'accompagner de l'apparence fragile et pure de la jeune héroïne. Aux yeux de Shrader, seule Nastassia Kinski pouvait incarner Irena. Et, malgré les réticences d'Universal à l'égard de cette actrice peu connue du public américain, il l'imposa. *Cat People* fut la seconde incursion de Nastassia Kinski dans le fantastique, la première se situant en 1973, au tout début de sa carrière (elle avait 13 ans), lorsqu'elle tourna dans un film anglais intitulé *To the Devil A Daughter*. Quant à Malcolm Mc Dowell, il a marqué plusieurs films fantastiques — et de nombreux autres — de sa présence, parmi lesquels *Orange mécanique*, *C'était demain* et *Britannia Hospital*. Dans *Cat People*, il retrouve un style de personnage cynique et violent, comme il en incarnait dans ses premiers rôles.

Avant même de tourner sa première scène, Nastassia Kinski lança le film dans la déroute la plus totale. Décidément très demandée aux Etats-Unis, elle était encore prisonnière de Francis Ford Coppola pour le tournage de *One*

from the heart lorsque celui de *Cat People* commença, le 6 avril 1981. Pour pallier son absence, Paul Shrader décida en catastrophe de tourner les quelques scènes où elle n'apparaissait pas (et il y en a peu !), et de retarder le déplacement de l'équipe à la Nouvelle Orléans. Lorsque la jeune actrice (âgée de 20 ans à l'époque) se présenta enfin à Universal, avec deux semaines de retard et sans avoir pris un seul jour de repos, le tournage du film put enfin débuter. Avec lui commencèrent à se présenter des problèmes que Paul Shrader, dont c'était le premier film nécessitant des effets spéciaux, n'avait sans doute pas anticipés.

Les tourments du tournage

Le tournage de *Cat People* s'avéra particulièrement ardu à cause d'une différenciation fondamentale par rapport au film de Tourneur. Toutes les séquences, tous les effets qui étaient si brillamment suggérés dans le film de 1942 devaient en effet impérativement être *montrés* dans la nouvelle version ce pour des raisons commerciales évidentes. Cette contrainte amena Paul Shrader à introduire dans son film deux facteurs susceptibles de perturber le tournage : des animaux sauvages, dont l'utilisation va toujours de pair avec des risques et des pertes de temps, et des effets spéciaux.

Prologue : l'art remplace la réalité

Cat People s'ouvre sur une séquence d'effets spéciaux. Contrairement à Tourneur, qui laissait l'origine des hommes-félins dans le flou du récit d'Irena, Paul Shrader décida de filmer un moment de leur histoire expliquant leur malédiction. L'explication en question, qui vise avant tout, d'après Shrader, à couper le public de la réalité, à le « décomplexer » en quelque sorte vis-à-vis du thème fantastique, nous présente une tribu d'hommes primitifs vivant sur un sol désert. Ils sont en train d'accomplir un sacrifice rituel : une jeune fille est attachée à un arbre, et, bientôt, les panthères viennent prendre possession de leur offrande. Les images de ce prologue sont d'une grande beauté. Grâce aux mattes d'un maître incontesté de cette discipline, Al Whitlock, l'arbre sacrificial, surmonté d'un entrelac de branches torturées, passe progressivement de la lumière du jour aux reflets de l'obscurité. L'arbre ayant été filmé devant un écran bleu, il suffit à Whitlock de peindre plusieurs mattes différentes et de jouer sur leur éclairage pour créer l'effet nécessaire à cette séquence.

Le même arbre fut reconstruit plus tard dans un autre studio d'Universal pour la séquence du rêve d'Irena, où celle-ci acquiert la certitude de son origine et de la malédiction qui pèse sur elle. Dans



cette scène, Paul prend Irena par la main et la conduit vers l'arbre, où sont juchées des panthères noires qui « communiquent » la vérité à la jeune femme. Le climat de ce lieu imaginaire étant sensé être désertique, Shrader fit recouvrir le plateau de monceaux de sable, que d'énormes souffleries, se substituant au vent, soulevèrent pendant toute la durée du tournage. Ces conditions de travail difficiles furent mal accueillies par les techniciens et les acteurs, mais le problème s'avéra encore bien plus épineux pour les six panthères trônant sur l'arbre.

Pumas de chair et panthères de plastique

Dès le début du tournage, Shrader prit la décision de n'avoir recours à des « ersatz » de panthères qu'en toute dernière extrémité. Bien qu'étant lui-même allergique aux félins (comme, curieusement, Val Lewton !), il estimait en effet que les séquences où ils apparaissaient revêtaient une importance particulière pour l'atmosphère du film. Il fit donc appel au spécialiste hollywoodien en matière de fauves de cinéma, Ron Oxley, qui recommanda d'utiliser des pumas (dont la ressemblance naturelle aux panthères serait rendue parfaite grâce à une teinture de la fourrure), à cause de leur plus grande docilité. Trois animaux furent spécialement entraînés pour le film. Trois autres vinrent les rejoindre pour la séquence du rêve, séquence qui nécessita des heures de patience avant d'avoir un espoir raisonnable qu'aucun d'entre eux n'aie la mauvaise idée de descendre de sa branche en pleine prise de vue.



Mais d'autres séquences posaient le problème bien plus grave du danger que les fauves pouvaient faire courir aux acteurs. Il parut donc raisonnable d'entamer la construction de panthères artificielles. Shrader fit appel à cet effet à Tom et Ellis Burman, dont la complémentarité (l'un s'occupant de la partie mécanique, l'autre des maquillages) constituait un atout de poids. Se référant à des instructions assez vagues de la part de Paul Shrader, les frères Burman construisirent plusieurs éléments mécaniques : une patte de panthère, des têtes articulées, et même deux panthères grandeur nature. La première d'entre elles devait être utilisée pour certains gros plans, et il était prévu de lui donner un regard incandescent grâce à l'utilisation de rayons laser. Mais la technologie du laser impliquait que l'animal artificiel, dont la tête articulée pouvait prendre une grande variété d'expressions, demeure parfaitement immobile. L'inertie de l'animal trahissant son origine, ce modèle ne fut pas utilisé. Le second, qui était capable de se dresser sur ses pattes de derrière, de tourner la tête et de grogner, ne le fut pas davantage. A la suite d'une mauvaise communication entre les frères Burman et la production, la scène où le modèle devait apparaître fut en effet tournée avant que celui-ci ne soit construit ! En remplacement, on se contenta d'une panthère empaillée !

L'un des rares éléments mécaniques qui subsiste dans le film est un bras artificiel porté par Ed Begley Jr, qui tient le rôle d'un employé du zoo. Alors que ce dernier tente d'anesthésier une panthère nouvellement arrivée au zoo — qui n'est autre que Paul Gallier sous sa forme féline —, l'animal réussit à lui aggriper la main et, en une séquence d'une extrême violence, à lui arracher le bras. Pour cette scène, Ellis Burman construisit un bras en fibre de verre recouvert de maquillage, constituant une réplique exacte de celui de l'acteur. A l'intérieur de l'épaule, il disposa des sacs de sang et des filaments, de façon à donner une apparence réaliste à la plaie béante provoquée par l'arrachage du bras. Cet arrachage était d'ailleurs commandé par l'acteur lui-même, qui disposait d'une manette à cet effet. Si cette scène paraît aussi spectaculaire à l'écran, il faut féliciter le travail d'Ellis Burman mais aussi la présence d'esprit d'Ed Begley Jr. A peine le bras artificiel avait-il été fixé à l'épaule de l'acteur (son vrai bras étant replié derrière son dos,), que la panthère sauta dessus sans prévenir. Ed Begley Jr eut alors l'extraordinaire réflexe de se placer dans le champ de la caméra pour permettre la prise de vue.

Les métamorphoses des hommes-félins

Dans l'esprit de Paul Shrader, plus attaché à développer le caractère esthétique du film, les transformations d'Irena et Paul Gallier en félins n'occupaient pas une place prépondérante. Néanmoins, conscient de ce que l'opinion du public différerait de la sienne, il fit appel à Tom Burman pour qu'ils conçoivent ensemble un nouveau style de transfor-

mation. Contrairement aux métamorphoses classiques d'homme en monstre, telles qu'illustrées par *Hurlements* et *Le loup-garou de Londres*, où l'apparence extérieure de l'individu se modifie peu à peu (la peau se gonfle, le corps se recouvre de poils, les dents et les ongles poussent, etc...), Shrader et Burman optèrent pour une transformation *interne*. Ce sont d'abord le squelette, les organes et les muscles qui s'altèrent pour devenir ceux d'un fauve. Et lorsque la panthère est formée à l'intérieur du corps humain, elle en fait exploser l'enveloppe charnelle pour se libérer.
Dans un premier temps, Shrader et Burman se mirent d'accord pour ne pas insister sur le caractère violent et horrible de ces transformations, de façon à rester dans la note poétique du reste du film. La transformation de Malcolm McDowell, qui survient la première dans la chronologie du film, répond très bien à cette conception. L'acteur fut revêtu d'un masque d'homme-félin que nous ne voyons que très brièvement. C'est essentiellement à travers ses yeux (qui furent recouverts de lentilles de contact émaillées), et ses mouvements de va-et-vient dans l'ombre, qui évoquent ceux d'un fauve en cage, que nous percevons sa métamorphose. Paul Gallier est victime d'une autre séquence de transformation, mais qui ne l'affecte que partiellement : son bras se boursoufle, ses doigts s'enfoncent dans la chair, et des griffes apparaissent à leur place. Cette transformation est l'œuvre des talents conjugués de Tom et Ellis Burman, ce dernier ayant construit un bras mécanique sur lequel venaient s'adapter de petites poches gonflables, comme Dick Smith l'avait fait pour *Altered states*.
C'est avec la transformation de Nastassia Kinski que les problèmes commencèrent à surgir. Universal fut le premier intervenant. Impressionné par le succès de *Hurlements*, le studio insista pour que la transformation d'Irena soit plus détaillée, plus graphique. Burman réalisa une série de costumes en caoutchouc représentant des étapes de la métamorphose, mais Paul Shrader ne les filma pas de la façon prévue : il ne respecta pas les story-boards très précis qui avaient servi de base à Tom Burman, et tourna la scène sous un éclairage beaucoup trop violent. Le désastre fut tel qu'il fallut reconcevoir la séquence. Celle qui apparaît à l'écran fut en fait tournée durant la phase de post-production du film.
Pour concevoir la transformation de Nastassia Kinski, Tom Burman avait fait appel à une femme, Bari Dreiband, en pensant qu'elle saurait mieux que lui donner aux traits déformés d'Irena un aspect féminin et délicat. Il importait en effet que, même changée, Irena demeure une femme et conserve la sympathie du public. Et quelqu'aient été les péripéties qui ont émaillé le tournage de cette séquence, le résultat final est conforme à ce critère.

Suite page 78

LA CRITIQUE

Ce remake du célèbre film de Val Lewton et Jacques Tourneur est sous-titré par son distributeur « Une fantaisie érotique ». Il ne s'agit pas là d'une de ces hyperboles propres aux publicistes, mais d'une description très fidèle de ce qui s'avère sans doute l'un des films fantastiques les plus érotiques, voire pervers, jamais réalisés.
Paul Shrader, ex-critique de films, auteur de *Hardcore* et *American Gigolo*, apporte au scénario d'Alan Ormsby une touche personnelle rare dans un « remake ». Sans trahir l'esprit de l'original, il l'amplifie, employant pour ce faire des techniques de narration inconnues ou impossibles à utiliser à l'époque de Tourneur. Le résultat est donc paradoxalement une œuvre à la fois fidèle et novatrice. Parmi les additions dûes aux talents d'Ormsby et de Shrader, on notera d'une part un effet de développement et d'intégration du mythe des Hommes-Chats (au niveau du scénario), et d'autre part la présence spectaculaire de scènes de violence, de transformation ou d'érotisme qui n'auraient pu, soit pour des raisons de morale, soit pour des raisons techniques, faire partie du film de Tourneur. Le scénario d'Alan Ormsby reprend l'histoire du *Cat People* de Lewton, et la replace dans un contexte plus large : le film s'ouvre en effet avec une scène située dans un temps très reculé qui nous présente, d'une façon rapide et efficace, l'origine de la race des Hommes-Chats. Plus tard, le personnage incarné par Malcolm McDowell expliquera à Nastassia Kinski que ceux-ci ne peuvent se reproduire qu'entre eux. Une liaison autre qu'incestueuse déclenche la terrifiante transformation d'humain en léopard, et l'Homme-Chat doit alors tuer pour regagner son apparence première... Ces détails, qui n'étaient au mieux qu'implicites dans le film de Lewton, confèrent à l'histoire une profondeur dramatique absente de l'original. Celle-ci est magnifiquement rendue par les personnages de Malcolm McDowell et de Nastassia Kinski, dont la ressemblance et l'aspect félin sont encore accentués par un maquillage subtil et efficace. Le drame de McDowell, condamné à ne pouvoir faire l'amour qu'avec sa sœur, et celui de Kinski qui s'y refuse jusqu'au moment où elle découvre l'horrible vérité, sont parmi les moments les plus intenses du film. Il est cependant un peu dommage que le scénario, prodigieux dans sa vue d'ensemble, soit un peu bâclé pour ce qui est de certains détails. Pourquoi, par exemple, alors que le mécanisme de la transformation humain-léopard est fort bien expliqué et semble obéir à des règles très strictes (le propre du Fantastique), McDowell se change en animal *avant* sa rencontre avec la prostituée, ou durant la confrontation avec sa sœur ? Pourquoi celle-ci semble-t-elle se transformer pendant la scène « classique » de la piscine ? La logique du scénario, sacrifiée pour la construction de quelques moments dramatiques, en souffre, ce qui affaiblit l'ensemble. L'autre apport majeur de Shrader à *Cat People* consiste en l'utilisation sans défauts des merveilleuses techniques d'effets spéciaux modernes (en l'occurence les fantastiques maquillages de Tom Burman), mis au service de concepts visuels alliant l'Horreur et l'Erotisme. Judicieusement, Shrader a choisi de concentrer ses effets sur une ou deux scènes, dont nous retiendrons celle avec Nastassia Kinski, terriblement impressionnante. La violence est présente aussi dans les actes commis par les Hommes-Chats essayant de regagner leur humanité perdue. La séquence où Macolm McDowell (ou plutôt le léopard qu'il est à cet instant du film) arrache le bras d'un gardien figure sans doute parmi les scènes les plus insoutenables jamais présentées, et ce parce qu'elle est brève, ramassée, inattendue, illustrant à merveille la nature soudaine et violente des Hommes-Chats. L'érotisme fait ici bon ménage avec l'horreur qui le soustend, servi par une direction impeccable et un sens de l'image magnifique. Mais tout le talent contenu dans le film aurait été gaspillé s'il n'avait trouvé pour s'incarner d'excellents acteurs : Nastassia Kinski, plus vraie que nature, Malcolm McDowell, avec juste ce qu'il faut d'exacerbé dans l'interprétation, John Heard et Annette O'Toole, deux humains à la fois fascinés et terrorisés par les Hommes-Chats, parfaits dans leurs rôles, sans toutefois être oblitérés par Kinski et McDowell...
Plus que toute la technique du film, les talents des acteurs font de *Cat People* une œuvre excellente, tout à fait digne de l'original, constituant presque un « nouveau classique », reflet de son époque. En l'occurence, une fantastique histoire d'amour et de violence.

Jean-Marc Lofficier

USA 1982 - *Production :* RKO-Universal. *Prod. :* Charles Fries. *Réal. :* Paul Shrader. *Prod. ext. :* Jerry Bruckheimer. *Scén. :* Alan Ormsby d'après l'histoire de DeWitt Bodeen. *Phot. :* John Bailey. *Dir. art. :* Edward Richardson. *Mont :* Jacqueline Cambas sous la supervision de Bud Smith. *Mus. :* Giorgio Moroder. *Consultant visuel :* Ferdinando Scarfiotti. *Effets spéciaux optiques :* Albert Whitlock. *Effets spéciaux de maquillage :* Tom Burman. *Int. :* Nastassia Kinski (Irena Gallier), Malcolm McDowell (Paul Gallier) John Heard (Oliver Yates), Annette O'Toole (Alice Perrin), Ruby Dee (Female), Ed Begley, Jr. (Joe Creigh), Scott Paulin (Bill Searle), Frankie Faison (Détective Brandt), Ron Diamond (Detective Ron Diamond), Lynn Lowry (Ruthie), John Larroquette (Bronte Judson), Tessa Richarde (Billie), Patricia Perkins (chauffeur de taxi), Berry Berenson (Sandra), Fausto Barajas (Otis). *Dist. en France :* CIC. 118 mn. Technicolor. Dolby Stereo.

ACTUALITE
MUSICALE

• **E.T. The Extraterrestrial** (John Williams, MCA 6109)

Une fois de plus, John Williams « tape dans le mille » et nul doute qu'aucun spectateur du dernier film de Steven Spielberg (cf. E.F. nº 25, p. 28) ne sort de la projection sans avoir vibré à l'écoute de la musique tout autant qu'à la vue des images. Retrouvant les consonnances mystérieuses — mais débarassées de leur gravité — de *Close Encounters*, et les alliant à la légèreté de *Superman*, Williams nous offre ici une partition qui « colle » à la perfection aux images : il parvient ainsi, dans le même temps, à exalter l'épopée enfantine qui se déroule sous nos yeux tout en la ramenant à sa juste dimension, à souligner le climat de tendresse dans lequel baigne l'ensemble du film, suscitant sans discontinuer notre émotion, à traduire l'espièglerie ou le burlesque des situations et à glisser par touches quelques notes plus tragiques — particulièrement le très beau *Pursued and Abandonned*, après que le mystère de la nuit californienne abritant l'exploration sans lendemain des petites êtres de l'espace ait ouvert de son ample douceur le film *(Three Million Light Years from Earth)*.
Vient ensuite l'exposition de ce qu'il convient d'appeler ici le thème d'amour *(E.T. and Me)*, car, comme la musique le traduit également très bien, c'est avant tout d'une histoire d'amour qu'il s'agit entre le petit Eliott et E.T. *E.T.'s Halloween*, plus « cocasse », n'est pas sans rappeler quelques accents de l'arrivée des touristes dans *Jaws*, avant que le thème principal n'éclate avec *The Flight*.
Après la douceur parsemée d'un discret désespoir — faisant écho à celui de *Pursued and Abandonned* — de *E.T. phone Home*, c'est une très belle variation, pleine de poésie sur l'un des thèmes majeurs de l'œuvre *(Over the Moon)*. Puis, durant 15 minutes *(Adventures on Earth)*, la musique de Williams nous entraîne avec brio et puissance, en compagnie d'Eliott, de ses camarades et, bien entendu, d'E.T., dans la folle poursuite destinée à permettre à ce dernier d'être au rendez-vous avec les siens, le tout préludant à la séparation finale, à laquelle la musique, tour à tour tendre, ample et noble, contribue largement à donner tout son poids d'émotion : conférant aux images, par sa solennité, la dimension d'un symbole, elle nous rappelle aussi que si nous avons tant ri et tant pleuré, ce n'est peut-être pas seulement parce que toute cette histoire était drôle et émouvante, mais aussi parce que ce à quoi nous venons d'assister pourrait bien, si cela se produit un jour, être une des plus grandes aventures de l'humanité.
Alors une nouvelle fois, merci, Monsieur Williams, de nous permettre de revivre autant que nous le voulons, par la magie de votre musique, ce film splendide, et de rêver, à travers le souvenir des images qu'elle réveille en nous, à quelque petit E.T. qui nous attend peut-être, nous aussi, quelque part dans l'espace, pour venir nous surprendre un jour au coin d'un bois et nous apprendre que l'homme n'est pas seul capable dans l'univers d'amitié, de drôlerie et d'amour.

• **Poltergeist** (Jerry Goldsmith, Polygram Records, MGM MG 1-5408)

Retour en force de Jerry Goldsmith, dont nous n'avions pas parlé depuis un long moment, avec le dernier film de Tobe Hooper. Une musique qui ne décevra pas ceux qui aiment ce compositeur.
Le disque s'ouvre en douceur sur le thème principal *(Carol Ann's Theme)* — une fort agréable mélodie comme Goldsmith en a le secret — chanté par un chœur d'enfants plein de pureté, d'innocence... rendue quelque peu équivoque par les rires qui le terminent, s'enchaînant sur un inquiétant effet de synthétiseur.
Puis la partition va progressivement se tendre, se « gonfler », se déchaîner — on pense à la violence exprimée dans certaines compositions antérieures du même musicien comme *Alien* — avec tout d'abord *Night Visitor* et *Escape from Suburbia*. Les seuls moments de répit seront *The Light* — dont quelques accents vaguement mystiques annoncent les deux derniers extraits — et *The Neighbourhood Day*, variation tantôt envolée tantôt très lyrique sur le thème de Carol Ann.



Puis *Night of the Beast* et surtout *Twisted Abduction* nous entraînent dans la reprise du crescendo d'angoisse et de fureur, le second laissant réapparaître l'aspect mystique grâce, cette fois, à l'introduction d'abord mesurée de chœurs qui s'imposent progressivement dans la partition jusqu'à en devenir une composante fondamentale, tandis qu'un contrast s'établit entre leur caractère posé, quasi-linéaire, et une orchestration par ailleurs très mouvante, le tout suggérant quelque terrible gestation dont de rares interludes plus apaisés ne font que renforcer le pressentiment.
L'ensemble atteint son point culminant dans le très beau *Rebirth*, dont plusieurs aspects ne sont pas sans rappeler *Star Trek*. Eclatante conclusion d'une partition à tous égards splendide, tout autant dans ses détails que dans l'inéluctable progression qui en constitue le fil conducteur.

• **Cat People** (Gorgio Moroder, Backstreet Records, BSR 6107)

La musique de Gorgio Moroder pour l'un des films fantastiques les plus attendus de la rentrée, *Cat People*, de Paul Schrader, avec Nastassia Kinski et Malcolm McDowell, a fait l'objet d'un très bon disque, largement diffusé en France.
La partition est dominée par d'excellents thèmes rendus parfois lancinants par les rythmes, la présence de synthétiseurs ou la voix humaine. On notera tout particulièrement la mélodie principale, présentée d'abord à travers la chanson écrite et interprétée par David Bowie *(Putting out Fire)*, et qui apparaît dans deux autres versions : celles-ci surpassent d'ailleurs à notre sens la première par le climat qu'engendrent les orchestrations, qu'il s'agisse de celle orchestrale *(Legend Tree Dream)* ou encore de *The Myth*, avec une voix masculine.
L'atmosphère d'étrangeté est plus aigue encore dans des extraits comme *The Autopsy*, *Transformation Seduction* ou surtout *Night Rabbit*, qui combine fort habilement aux éléments proprement musicaux des bruits d'animaux.
Dominant l'ensemble par son élégance et la note de fraîcheur quasi-romantique qu'il contient, *Irena's Theme*, mêlant le piano aux autres instruments qui apparaissent dans la partition, est peut être la plus attachante des mélodies du film et l'un des meilleurs moments d'un enregistrement qui ne déçoit jamais.

• **Collection Cine-Music**

Parmi les nombreux titres paraissant régulièrement dans cette prolifique collection, il convient de remarquer notamment *Lettres d'amour en Somalie/Crime d'amour* de Jean Wiener (RCA PL 37655) — surtout pour ceux qui aiment le piano —, *Nuit d'or/La décade prodigieuse* de Pierre Jansen (RCA PL 37653), *Pierrot le Fou/Méditerranée* d'Antoine Duhamel (RCA PL 37645), deux disques consacrés à des musiques et *La passante du Sans-Souci* (RCA PL 37634), deux disques consacrés à des musiques de Georges Delerue où se retrouvent la beauté et l'élégance des orchestrations si propres à ce compositeur. Et puis notons surtout qu'on doit à Cine-Music l'édition française (RCA PL 37666) de *Conan*, de Basil Poledouris (cf. E.F nº 25, p. 59), avec un petit « plus » en prime par rapport à l'édition US : le prologue, avec l'introduction du narrateur sur fond de percussions. C'est très peu, mais cela suffit à mettre dans l'ambiance et à donner un cachet qui sera fort apprécié des amateurs.
WEA vient, pour finir, de sortir en France deux disques destinés aux amateurs de film musical d'aujourd'hui et d'hier : *Diner* (ELK K 62038) qui rassemble sur deux disques des musiques et chansons de Jerry Lee Lewis, Eddy Cochran, Elvis Presley, Fats Domino, etc. et *Reggae Sunsplash '81, A Tribute to Bob Marley* (ELK K 62037) sur lesquels apparaissent, enregistrés en public, des groupes et chanteurs tels que Sheila Hylton, Gregory Issacs, Carlene Davis, Third World, Mighty Diamonds, etc.
Viennent de paraître ou sont annoncés : *The Sword and the Sorcerer* et *Creepshow*, chez Varèse ; *Star Trek II, The Wrath of Khan*, de James Horner (Atlantic Records, SD 19363) et *The Last Embrace* (1977) de Miklós Rózsa, réenregistré par le compositeur à la tête de l'Orchestre philharmonique de Nuremberg pour Varèse, le 23 juin 1982.

Bertrand Borie


HOMMAGE A MIKLÓS RÓZSA

La Cinémathèque Française et l'Association Miklós Rózsa France organisent, du 18 au 25 octobre 1982 un hommage au compositeur Miklós Rózsa en présence de ce dernier. Outre la présentation d'une trentaine de film dont Rózsa a écrit la musique, on pourra assister, dans le cadre de cet hommage à la création du dernier Quatuor à Cordes du musicien (en ouverture, le 18), à un concert donné le 24 (musique symphonique et musique de film) dirigé par Rózsa et à une table ronde (le 25).

VIDEO FANTASTIQUE 4

MAGAZINE

LE FILM DU MOIS

Dark Star de John Carpenter (L'étoile noire)

Que ses budgets soient plus ou moins limités, Carpenter a toujours distingué ses réalisations par une astuce innée. Et ce *Dark Star* est une preuve éclatante de son savoir-faire, de sa facilité virtuelle à se plier aux contraintes de production sans qu'elles interfèrent dans ses éblouissantes mises en scène. Il est à parier ainsi que, dans quelques années, les travaux de Carpenter seront aussi analysés et commentés qu'admirés tandis que certaines « gloires » actuelles trop faciles seront enterrées sous les nouveaux progrès techniques et visuels. Mais le jeune réalisateur n'avait que faire de la consécration quand il réalisa en 1974 cet admirable coup d'envoi à sa carrière à partir de ses exercices à l'université de South California et dans lesquels le très avisé Jack H. Harris reinsuffla des capitaux supplémentaires. Ceci précisé, *Dark Star* n'est pas un film démuni d'envergure dans la mesure où il ne lui manque ni rythme, ni humour, ni suspense, ni virtuosité... Sans ôter pour autant à son récit le sens de l'aventure, du mystère, de la surprise et de la splendeur cosmique, Carpenter pose ses effets à deux niveaux de lecture : celle immédiate de leur efficacité incontestable et l'autre de leur artificialité que l'auteur dénonce par des voies détournées incroyablement complexes. C'est donc à un rendez-vous du rire et des sueurs froides que nous convie cet enfant-prodige de la caméra qui est aussi un grand scénariste et un étonnant conteur.

On ne dira jamais assez que la force essentielle de Carpenter réside dans le sens aigu des perspectives, des lignes de fuite, de la géométrie et de la profondeur de lieux spécifiques qu'il a tenu à faire construire dès l'expérience de *Dark Star*. L'angoisse des espaces fermés parcourt l'œuvre de Carpenter et a décidé de sa puissance. On remarquera d'ailleurs que l'échec (tout relatif au vu de la production courante !) de la seconde partie d'*Escape from New York* vient précisément d'une évocation bâclée du palais des forçats et de son architecture. En revanche il faut voir dans *Dark Star* comment Carpenter s'accommode d'un réduit d'un mètre sur quatre aménagé en poste de pilotage, et y puise des prétextes renouvelables à mouvement de caméra et cadrage somptueux. Ces effets de style se suivent sans se ressembler et trouvent leur summum quand la « Chose », la mascotte extra-terrestre du vaisseau, mène la vie dure à Dan O'Bannon dans les couloirs, les soutes puis la cage d'ascenseur du « Dark Star ». Carpenter y joue, armé d'un plaisir réellement communicatif, avec la plus merveilleuse machine à illusion de ce siècle, trafiquant au besoin et sans pudeur les notions d'horizontalité et de verticalité.

Dans ce mini-univers iconoclaste et absurde qui n'existe que par la mise en scène paradoxalement spectaculaire de sa sclérose, voire de son ennui, l'incommunicabilité naît de l'habitude. Les personnages n'ont plus aucun mystère les uns pour les autres et l'incroyable histoire de Pinback le petit technicien devenu cosmonaute par méprise est reçue dans l'indifférence générale. Il n'y a donc pas de héros dans *Dark Star*, aussi vrai que le magnétisme du Snake Plissken de *New York 1997* tenait dans l'énigme de son surnom, de sa présence et de son existence propre (il était considéré comme mort !). Carpenter a pu de ce fait, dans *Dark Star*, dérouler pour la première et la dernière fois sa verve acide. Mais il reste curieux que ce réalisateur foncièrement doué pour les spectacles héroïques ait ouvert sa carrière sur une dérision de ceux-ci.

Dark Star en v.f. sera le titre de lancement du catalogue Delta (116, Champs Elysées - 75008 Paris). Souhaitons leur bonne chance..



NOUVEAUTÉS

L'événement de la vidéo fantastique dans les mois à venir, ce sera évidemment la sortie de **Creepshow** de G. Romero chez Hollywood. Son responsable y a, paraît-il, mis le prix tout comme Scherzo d'ailleurs pour diffuser simultanément en salles et sur bandes magnétiques le percutant **Mother's day** de C. Kaufman que la censure giscardienne avait quelque peu tracassé. Mais qu'aurait-elle donc pensé d'**Evil Dead** de S. Raimi que Hollywood s'est approprié sans coup férir ? Toujours du côté des morts-vivants américains, South Pacific va mettre au défi le superbe **Reincarnations** de G. Sherman de battre les records inévitables de **L'au-delà** et de **La maison près du cimetière.**

Lucio Fulci sera également à l'honneur chez Scherzo avec **Le chat noir**. Nous aurons bien sûr droit à notre repas cannibal trimestrie avec **Au pays de l'exorcisme (Cannibalis)** de Umberto Lenzi à la réédition inattendue. **Le manoir de la terreur** de A. De Martino toujours chez Delta, et au navet que seul un italien ose et peut faire **Yeti** de G. Parolini (prod. du Tigre). Plus à la page, MPM annonce le **Caligula et Messaline** de A. Pass aux nombreux effets « gore ». Mais le péplum, c'est aussi et surtout le très beau **Maciste en enfer** de R. Freda chez Open et l'amusant **Les derniers jours d'Herculaneum** de G. Parolini chez DIA.

Pour rester dans le cadre du cinéma populaire teinté de fantastique, Scherzo annonce le controversé et baroque **Don't play with fire** de T. Hark (sorties simultanées), la magnifique épopée légendaire de **Invincible Sword** de H.T. Hung, et toujours en provenance de la Golden Harvest, le quasi-horrifique **Thunderbolt** de L. Chih. Puissamment sanglant **Demon spies** représentera au même catalogue la tendance japonaise du film de sabre. Restons dans les studios nippons avec les sorties chez Open de trois des meilleurs films de I. Honda : **La guerre des monstres, Latitude 0** et **Les monstres du continent perdu.** Après VIP, c'est au tour de VFP d'éditer **King Kong contre Godzilla** du même auteur.

Tom Kotani, japonais émigré aux USA, avait joliment réalisé la créature de **Bermuda depths.** Scherzo s'en est souvenu et ajoutera d'ailleurs un autre monstre de poids à son catalogue, un serpent cette fois-ci, avec le fracassant **Death bite,** dernière réalisation en date de W. Fruet. Les grosses bébêtes, c'est aussi l'affaire de South Pacific (**Alligator** de S. Martino), de VFP (**Le monstre aux dents d'acier** alias **Tintorera** de R. Cardona Jr) et de Media (l'inédit **Slithis,** minuscule production semi-professionnelle).

L'amateurisme, on en a de beaux exemples avec **Le seuil du vide** de J.-F. Davy (prod. du Tigre) et **Le jardinier** de J.-P. Sentier

Suite page 73



Une sélection METROPOLITAN FILM EXPORT

FRISSONS

"PARASITES MURDERS"

FRISSONS

QUEL EST CE MAL DE L'ESPACE ?

FRISSONS


VIDEO7
GAI
LES BELLES NANAS
DU CINEMA
SONT DANS
VIDEO7
PRATIQUE
DES PRIX "CLUB",
DES TRUCS,
COMPLET
N°1
130 000
PERSONNES LISENT
CHAQUE MOIS VIDEO7
ET VOUS?
COQUIN
UN CAHIER
CONFIDENTIEL
POUR
LES CASSETTES X

Carpenter (côté vidéo) : bilan momentané...

Avant de jeter notre dévolu sur les films de De Palma en cassettes et après en avoir fini (du moins pour l'instant) avec Cronenberg, il était bon de s'arrêter sur les œuvres disponibles du toujours surprenant John Carpenter. Entre *Dark Star* et *Assault on precinct 13* sans compter le beau cadeau que lui aura fait Antenne 2, le 7 juin dernier, avec le chavirant *Someone's watching me*, l'amateur vidéophile peut à présent poser les bases de son plaisir privé. Non sans avoir fait une croix sur *Halloween* châtré au « Pan & Scan » par Warner Filipacchi Home Video, le catalogue favori des strabismes convergents.
Pour se réconforter, on pourra toujours noter que *Halloween* a été le seul film de Carpenter distribué par cette compagnie et que, par conséquent, l'insulte à ce maître de l'écran large n'ira pas plus loin que cette *Nuit des masques*.
Par contre, c'est en format respecté (et v.f.) que RCV (255, rue Galliéni, 92100 Boulogne Billancourt) diffuse depuis son arrivée sur le marché, le chef-d'œuvre de Carpenter : *Assaut*. En voyant et revoyant ce film, en l'appréciant et en l'admirant, on s'aperçoit combien le jeune cinéaste sera le dernier à pratiquer l'improvisation. Plus que de la refuser, il l'abhore et a tient en respect grâce à une conception très personnelle, on l'a vu, de l'espace et du temps. Développé comme un agenda qu'on tourne et qu'on lit au détail des heures, le récit de *Assaut* est une « mécanique ». C'est bien le seul terme en fait que l'on puisse appliquer à ce



« Halloween »

drame démentiel se précipitant vers une conclusion dévastatrice. Les pièces de ce jeu de la destinée s'organisent sans que le facteur humain les comprenne. Car si le spectateur a le pouvoir d'embrasser la tragédie dans toute son effrayante simplicité, il n'a pourtant devant lui que personnages atterrés, désarçonnés, interrogateurs mais prêts à « défendre leur peau ». L'énigmatique Napoléon d'*Assaut* est en cela une première mouture du désormais célèbre Snake Plissken. Par le mystère qui entoure son surnom, certes, mais aussi dans sa manière de vivre le danger à la seconde près sans penser au futur ni s'interroger sur la minute écoulée, son énergie tendue à craquer vers le bref instant où il devra résoudre à la vitesse de l'éclair le problème surgi de nulle part. De tout son art, Carpenter ménage donc le maximum d'action dans le minimum de temps. A cet égard, la fiction de ses scénarii se déroule rarement au-delà de 24 ou 48 heures, seules ses réalisations pour la TV étant allées à l'encontre de ces règles narratives. Tout chez Carpenter se mesure au chronomètre, au quart de tour, au millimètre car le cinéaste porte en lui l'héritage des plus fabuleuses machines à filmer hollywoodiennes : les Walsh, Ford, Hawks... Point étonnant qu'*Assaut* soit le reflet de *Rio Bravo* épuré des scènes secondaires, réduit au strict symbole de la lutte entre l'Identité et la Masse plus que de la lumière et de l'ombre. Sur ces nouvelles valeurs, l'auteur a pu développer ses notions d'héroïsme totalement indépendantes d'une moralité quelconque. Avec *Mad Max* et *Zombi*, *Assaut* appartient à cette classe de films privilégiés qui, en substance, sont parvenus à localiser les contrées de l'imaginaire que parcourt le grand « souffle épique ». Le décor urbain est ainsi parfois bien plus apte à inspirer les nouveaux cinéastes que les royaumes de la littérature populaire. ▷



HOLLYWOOD
VIDEO
Une sélection METROPOLITAN FILM EXPORT
Yeux du mal
LA TOUR DU DIABLE



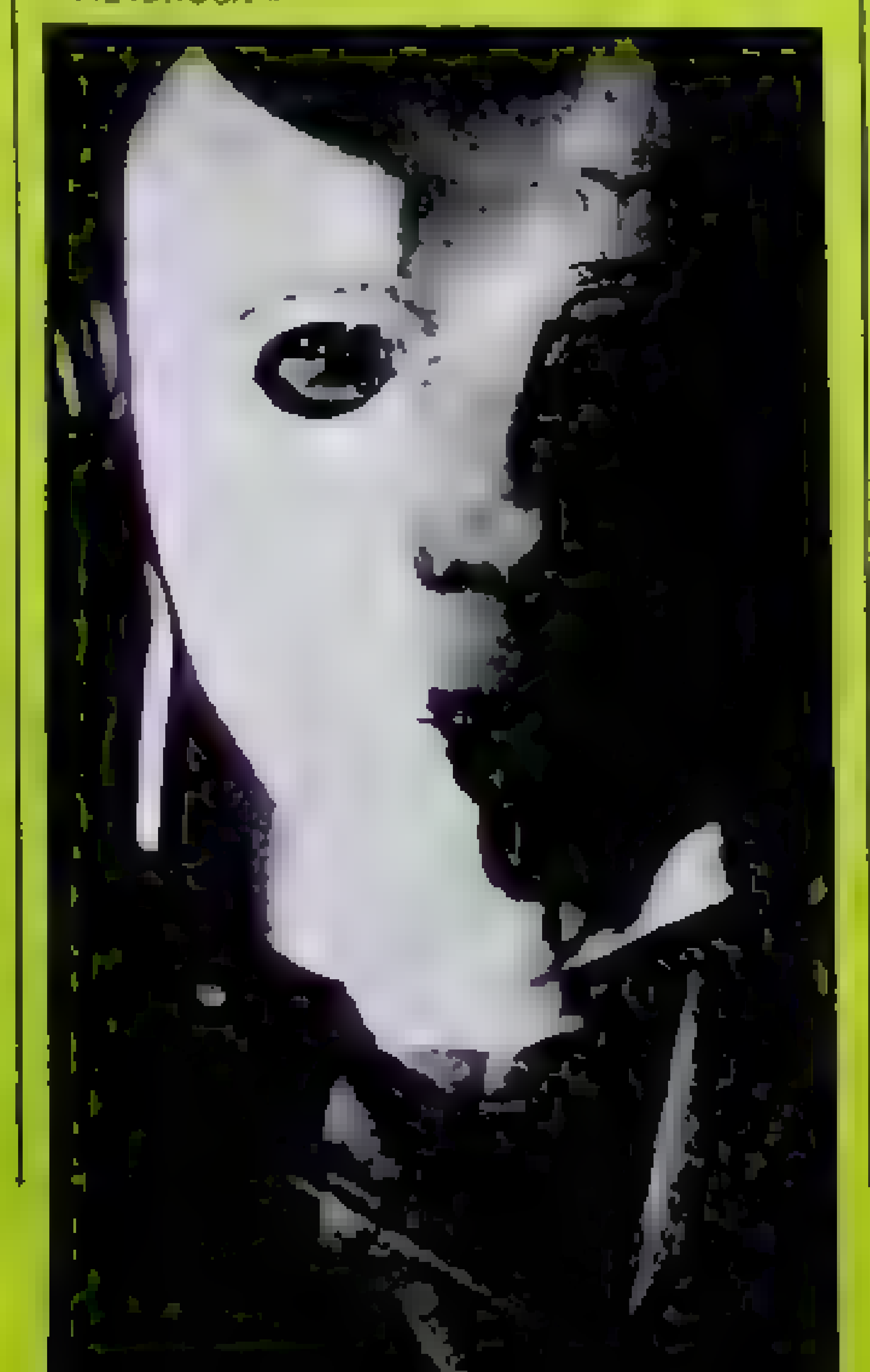
VIDEO
LA BOUM AMERICAINE
VIDEO
LES TUEURS DE L'ECLIPSE
VIDEO
1994...
LE POUVOIR DU ROCK
BIM STARS
A
PARAITRE
PTEMBRE 82

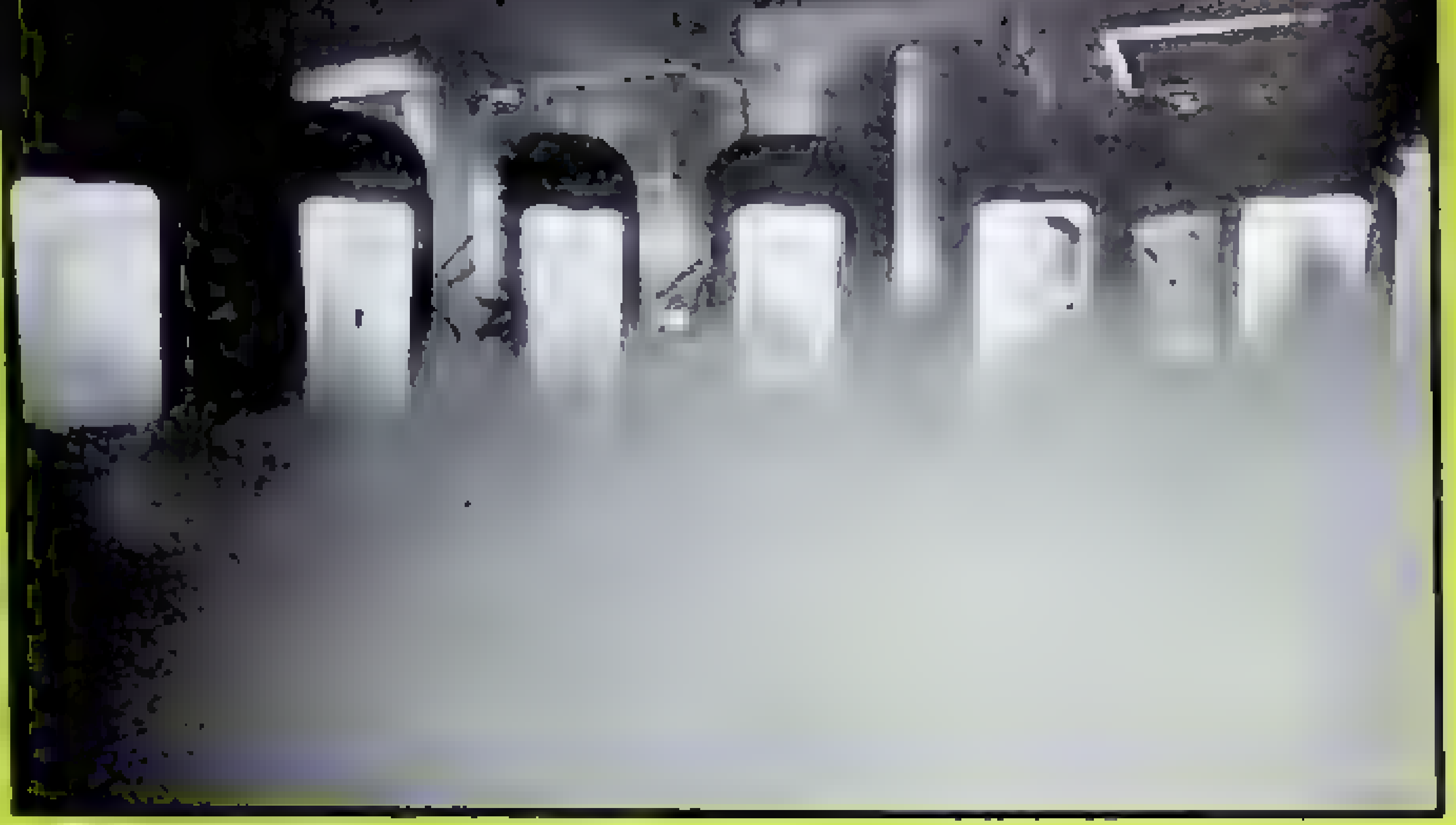
Auto-défense : sur le fil du rasoir...

Véritable filon pour la vidéo qui reste le domaine privé de l'image à sensation, le « Survival » et plus particulièrement le film d'auto-défense viennent de s'enrichir tout dernièrement de deux exemples qui suffisent à le cerner parfaitement. Parce qu'ils s'opposent à tous leurs stades de compréhension, représentent indépendamment l'archétype et son aboutissement frelaté, et offrent des qualité formelles indéniables bien que radicalement différentes, *Death Week-end* et *The Exterminator* méritaient de se retrouver au catalogue Hollywood Vidéo (66, Champs-Elysées, 75008 Paris). Un catalogue qui était parvenu, au prix d'un choix très pointilleux *(Last House on the Left, Hills Have Eyes* et *Just Before Dawn)* à donner de ce genre maudit une image presque sereine, jusqu'à l'arrivée du film de Glickenhaus, hit incontesté de la justice individuelle, de l'ultra violence réactionnaire. Mais si le film fait parler de lui, c'est aussi en raison de sa réussite qui restera d'autant plus marquante qu'elle est encadrée dans l'œuvre de Glickenhaus par deux ineffables débilités : *The Astrologer* et *The Soldier*.

Réalisé à l'emporte pièce, nanti d'une absolue rapidité, *The Exterminator* nous emmène dans le sillon fumant d'un éboueur particulier. Pour tout dire, il a troqué la pelle contre le fusil à pompe en vue de nettoyer les écuries d'Augias de la grande Amérique, avec cependant une nette prédisposition pour le feu. Purification oblige ! En fait, Glickenhaus veut nous faire goûter aux sombres délices du napalm et du sang versé de la guerre telle que John Milius entre autres l'envisage : un dépassement, l'aboutissement de toute existence soudain confrontée dans le déchirement de la haine à une vision profonde de sa véritable valeur. Le destin du héros incarné par Robert Ginty s'est arrêté aux tortures dans le campement vietcong mais l'analyse du traumatisme

« Halloween »





« Galaxina » : la science-fiction parodique

s'estompe au profit d'une épuration de la ville. Comme si la fêlure mentale nous ouvrait aux desseins les plus grands. Bardé d'une photo barbare, d'une virtuosité technique de chaque instant et surtout d'une profonde et horrible sincérité, voilà un film vénéneux mais pas très venimeux. De par l'énormité de son idéologie, *The Exterminator* n'est en rien un ouvrage dangereux puisque, à sa vision, on sait toujours clairement dans quoi on « marche ». Cependant, on ne manquera pas de noter la fascination exercée par l'affiche publicitaire d'une beauté maladive. Elle semble prôner que cette figure quasi-mythique n'attend que nous pour prendre un visage au-delà de la visière du casque de motard. C'est un véritable tract de propagande à ce niveau de mobilisation étudiée et l'on sait désormais que le doigt pointé de l'Oncle Sam est devenu un lance-flamme. V.O. et duplication superbe.

L'humanité franche et attachante du personnage féminin de *Death Week-end* apporte déjà une couleur inhabituelle à la figure de l'Exécuteur taillé d'ordinaire dans le bloc d'un fascisme ascétique. Cette originalité de ton s'applique également au gros gibier, c'est-à-dire les voyous, les seules victimes du cinéma actuel pour lesquelles on ne nous ait pas appris à frémir. William Fruet se défoule au travers de leur irrespect destructeur, ce qui va à l'encontre des règles d'identification d'un genre souvent borné à reproduire uniquement l'omnipotence du Héros juge et bourreau. Ici, c'est une bourgeoisie pétrie de morgue, d'arrivisme et de lâcheté qui est la cible principale du récit. Le dentiste enrichi n'existe que par les preuves trop voyantes de sa réussite sociale, ce dans quoi foncent tête baissée les quatre démunis, boules de nerf et de rancœur endurcies par la marginalité. La destruction de la maison, monument de hargne, est vécue dans la jouissance par le spectateur soudain conscient de l'injustice. Face à ce règlement de comptes, Fruet a placé une femme peu ordinaire qui a trouvé son autonomie dans un monde d'hommes construit à leur image. Elle est une constante réponse au machisme environnant qu'il soit auréolé de classe illusoire ou de brutalité. A elle d'ailleurs reviendra le droit au dernier acte de vandalisme : enfoncer le portail pour sortir du cauchemar... et du doute. Car, c'est sous l'écorce de la violence la plus rude et bravache que la jeune femme a entrevu l'âme sœur. La réalisation remarquablement lucide de Fruet met en valeur l'étrange tendresse qui existe entre le chef de la bande et l'héroïne, campés par Don Stroud et Brenda Vaccaro, deux valeurs que le cinéma a sinistrement gâchées ou écartées. De cette leçon d'économie et d'efficacité digne des meilleures séries B américaines, on retiendra cet aveu d'amour et de mort qui conclue le combat de l'arme à feu virile et de la ruse féminine sur un brûlant paradoxe. La copie v.f. est relativement abîmée.

Eclaircie dans l'insalubrité d'un genre qui aura surtout offert au public une délectation permissive de l'assassinat, *Week-end sauvage* a engendré quelques rejetons. Mais, à l'instar des films de Craven et de leurs remakes transalpins, on s'aperçoit ici encore combien les succédanés peuvent virer à la trahison. Récupérant l'un des voyous de *Death Week-end*, *Fight for Your Life (Otages en sursis)* chez Hit Video (c/o Scherzo, 50 av. des Champs-Elysées, 75008 Paris) étale les mauvais côtés du problème. C'est une famille de Noirs sélectionnée par une mise en scène hautement démagogique qui remplace le justicier solitaire. Mais ce n'est que pour mieux situer l'acte d'extermination dans un contexte presque banal et donc quotidien. Ici, la masse s'est emparée du flambeau de la violence légitime et rien ne peut plus l'arrêter. Néanmoins, les cinéastes affectionnant l'auto-défense ont bien compris qu'un groupe de vengeurs empêchait la concentration

« Halloween »



nerveuse du public sur le message de la haine. Avec *Class of 84*, nous allons donc revenir aux Zorro des cités dortoirs face à la grouillance du crime crapuleux. Le pire est que Mark Lester a raison car *Fight for Your Life* ne recèle que très incidemment la puissance vicieuse des apologies individuelles de la justice en bandoulière. Duplication honnête.

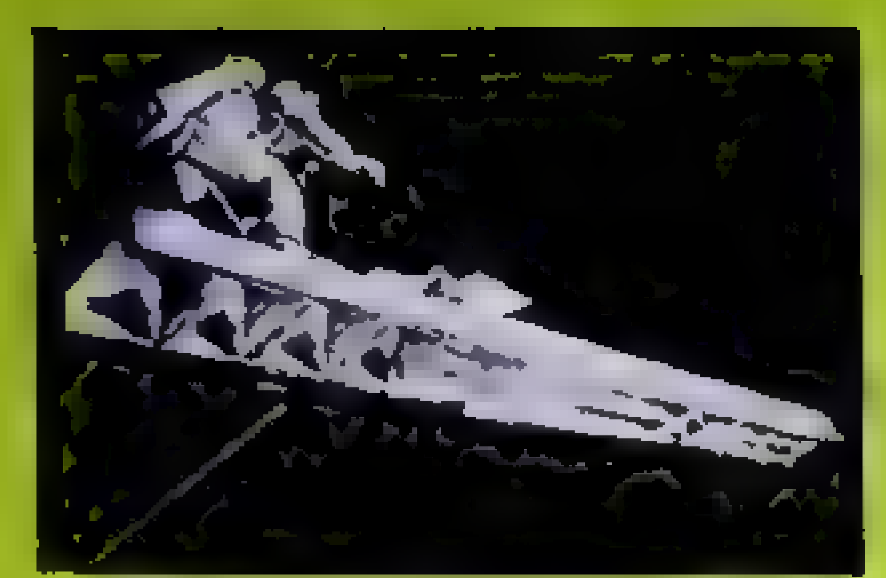
HIT PARADE

1 - La guerre du feu (RCV)
2 - Rencontres du 3e type (GCR)
3 - Le loup-garou de Londres (Polygram)
4 - Fondu au noir (VIP)
5 - Le droit de tuer (Hollywood)
6 - La peau (GCR)
7 - Carnage (SVP)
8 - Malevil (GCR)
9 - Le syndrome chinois (GCR)
10 - Derrière la porte verte (VIP)
11 - Sœurs de sang (Hollywood)
12 - Délivrance (Warner)
13 - La vie de Brian (Thorn Emi)
14 - La chair de l'orchidée (GCR)
15 - Rollerball (Warner)
16 - Superman II (Warner)
17 - Goldfinger (Warner)

L'humour aux mille visages

Puisque nous avons ouvert ce quatrième vidéo-magazine par *Dark Star* pourquoi ne pas s'attarder sur trois films humoristiques dernièrement sortis. L'humour dans ce cas-là ne voulant pas dire forcément parodie bien que celle-ci germe invariablement dans toute référence amusée à un domaine aussi connoté que le cinéma fantastique.

Très proche de *Dark Star* par son budget et son comique pour agrégé en cinéma, *The Groove Tube* est ce célèbre pastiche de la débilité télévisée qui en avait profité pour rentrer dans la postérité du grand courant de libération sexuelle de la fin des « sixties ». Peu après le *Schlock* de John Landis, le film de Ken Shapiro s'empare à son tour du prologue de *2001*, remplaçant le monolithe du Savoir par un poste de TV. Ces « programmes venus d'ailleurs » troublent l'hédonisme idyllique d'une tribu de néanderthaliens jusqu'alors occupés à flâner et à battre les cartes (!). Cette apparition incongrue porte en elle cet avertissement fondamental : « N'évoluez plus ». Il n'y a qu'à regarder de plus près le flot des images qui en sort pour s'en convaincre. Et Shapiro de filmer avec élégance et invention un capharnaum de séquences-gag dont le dénominateur commun est le sexe. Le sexe gai, libre, pétaradant, inépuisable pour une galéjade où l'on copule plus que l'on respire grâce notamment à la participation de Jennifer Wells, star du X américain. Tout à fait à son aise, elle évolue dans une débauche de maniaques, de marionnettes obscènes, de clown vicieux, de jouets « détournés »... Rien en fait ne résiste au traitement très freudien en soi de Shapiro, pas même cette paire de mains s'acoquinant pour finalement faire l'amour sur des boutons téléphoniques. C'est fou ce qu'on peut faire avec ses appendices... et avec sa caméra, clame de bout en bout ce film qui ose défouler (... en démontrant les travers du défoulement !!). *Groove Tube* s'en prend aux vices de la consommation qu'elle soit occulaire, sexuelle ou intestinale, dans



« Dark Stak »

des monuments de scatologie maligne. On en revient donc à une dénonciation par l'outrance, du voyeurisme, de la présence du spectateur, de sa disponibilité comme de sa menace aliénante. Prisonnier de son silence alors que son temps d'antenne devait finir avec sa prose, le speaker décontenancé est épinglé dans la gène, puis la peur et enfin la folie. Mais le plus beau moment reste celui du clown Koko, arrêtant ses pitreries pour lire avec un sérieux imperturbable les classiques de la littérature érotique plébiscités par son public de 10 ans en secret des parents et du directeur de la chaîne. Un régal dans une copie très usagée, ce que parvient à nous faire oublier la v.o. et la duplication superbe qui constituent toujours l'ordinaire chez Hollywood Vidéo.

Dans un registre nettement moins universitaire, GCR (9 av. Matignon, 75008 Paris) nous offre une bouchée de choix avec *Murder by Death (Un cadavre au dessert)*, un film qui retrouve sans faute de goût la véritable saveur des classiques *Noblesse oblige* et *Tueurs de dame*, et plus encore... La somptueuse ouverture dans une forêt brumeuse à souhait cachant un pont brinquebalant, le tout en studio, nous ramène à une époque bien précise du cinéma. Bénéficiant comme *Dark Star* d'une réalisation ambivalente, *Murder by Death* se complait tout autant à respecter une certaine facture qu'à en démystifier les « trucs ». Des pastiches de Charlie Chan, de Miss Marple, Hercule Poirot et Columbo reçoivent un rendez-vous machiavélique dans une demeure sinistre. Néanmoins le propriétaire s'est cru obligé de la rendre davantage lugubre grâce à un arsenal électronique savoureux : de l'orage artificiel à chaque fenêtre au cri de femme en guise de sonnette d'entrée. L'excellent scénariste Neil Simon s'en prend ainsi aux schémas des « détective stories » réunissant pour mieux les inonder de son fiel les figures-clef de cette littérature. Avec férocité, il cède au délire complet, dénonçant du même coup les recettes du polar classique mais également l'attitude masochiste du public prêt à passer sur toutes les malhonnêtetés quitte à avoir sa ration de crimes odieux. Inutile de dire que chaque gag fait mouche, et si l'on peut regretter la v.f., la traduction est effective à en juger par ces multiples répliques cinglantes qui laissent abasourdi. Malgré un casting déchaîné, la palme revient à l'écrivain Truman Capote dont c'est ici la première apparition à l'écran. Au travers de son condisciple Simon affronte directement, au cœur de la fiction, ces détectives biographes, pratiquant en mégalomanes experts le culte de l'absurdité, de l'illogisme et de l'oubli pour mener à terme les récits miteux de leurs tristes enquêtes. Et s'amuser à donner à ces personnages des passés aussi farfelus qu'irrévérencieux n'est pas encore le moindre tour de force de cette incontestable réussite. Mais un tel humour reste un art d'élite et *Galaxina* chez VIP (41, rue du Colisée 75008 Paris) en est la preuve par le contraire.

Après un *Incredible Melting Man* involontairement risible, Williams Sachs baisse les bras et s'abandonne à une douce léthargie dont les résultats pour les moins incertains sont épinglés de l'étiquette miracle et passe-partout de la parodie. Totalement inexistant, *Galaxina* ne fonctionne qu'à la seconde même qui suit la grosse blague. De celle que l'on garde aussi difficilement à l'esprit qu'une crème patissière douteuse à l'estomac... Exemple parmi d'autres, le bar de *Star Wars* a fait place, ce qui était presque inévitable dans ce contexte semi-libertin, à une maison close cosmique où les clarinettes du célèbre orchestre de Lucas cèdent la vedette aux instruments d'une vulgarité bon enfant, niveau classe de sixième, côté radiateur. Ces sous-entendus sous-développés servent d'arrière-fond aux aventures sentimentales de la belle Dorothy Stratten, bunny-girl des élo les exhibant une froideur si parfaite que l'on croit sans peine à ces circuits imprimés à défaut de ses peines de cœur. Nous sommes au royaume du premier degré... et il a la vastitude d'un lopin de terre ! Spock est devenu un Noir, les vaisseaux spatiaux dérapent dans le vide, l'œuf d'*Alien* se mange à la coque... Maigre bilan de la réunion pourtant sympathique du maquilleur Chris Walas *(Raiders of the Lost Ark)*, du chef opérateur attitré de Carpenter, Dean Cundey, et de la dynamique équipe de Visual Concept Engineering. Il est donc préférable de revoir *Flesh Gordon*.

Christophe Gans

NOUVEAUTÉS

Suite de la page 64

(Cocktail). Côté fantasmes nationaux voilà dans un coffret géant 5 Robbe Grillet pour les grosses faims de surréalisme : **L'immortelle, Trans Europ Express, L'homme qui ment, L'Eden et après** et **Glissements progressifs du plaisir.** Enfin, le fantastique à la française, c'est aussi le contestable **Elle voit des nains partout** de J.-C. Sussfeld chez Gilda.

On préfèrera s'amuser aux exploits inédits de **L'homme puma** de A. De Martino grâce à South Pacific. Super héros également mais en dessin animé : **Les 3 mousquetaires de l'espace** de la Toei Animation se démènent chez DA qui distribue également leur deuxième aventure : **Time Machine 001.** Impossible de parler d'animation sans revenir à Disney qui réunit 2 chef-d'œuvres sur une cassette : **Mickey et le haricot magique** et **Bongo le petit ours.** Pour le reste, sorties de **Popeye** (Altman), du **Nouvel amour de coccinelle** (R. Stevenson) et du **Fantôme de Barbe Noire** (idem). Plus inquiétant : le spectre du **Cercle infernal** de R. Loncraine chez Media.

Media qui, fidèle à la V.O., sort deux raretés de ses tiroirs : **I drink your blood** et **Demented** d'inspiration classique. Classique veut dire gothique dans l'assomant **Esclave de Satan,** de N.J. Warren (VFP), le pétillant **Horror Hospital** de A. Balch (Delta) et l'intéressant **Incubus** de J. Hough (Sunset). **La Ligeia** télévisée de M. Ronet, rééditée par Cinéthèque est à fuir. Les cinéphiles préfèreront l'excellent **Diabolique Dr. Mabuse** de F. Lang chez V.P.E. mais ils ferons grise mine devant le « pan and scannage » de **Rollerball** (N. Jewison), **Bons Baisers de Russie** (T. Young) et **Goldfinger** (G. Hamilton). Par contre, **Carrie** de B. de Palma, au même catalogue, est respecté du fait de son format raisonnable, mais, croyez-le, Warner ne l'a vraiment pas fait exprès..

Passons du génie au gâtisme et notons deux J. Franco chez DIA : **Les Amazones de la luxure** et **La fille de Dracula.** Mais l'érotisme fantastique ne sera pas lésé pour autant grâce à la diffusion de **Story of Joanna** de G. Damiano et **Pandora's Mirror** de W. Evans, deux nouveaux titres très osés pour la collection « les classiques du « X » américain » chez Scherzo.

« Le Droit de Tuer ».



HORRORSCOPE

STAR TREK II

FILMS SORTIS



A L'ETRANGER

Etats-Unis

Death Screams
Réal. : David Nelson. « Ernie and Chuck Prod ». *Scén. :* Paul C. Elliott *Avec :* Susan Kiger, Jody Kay Martin Tucker.
• Horreur.

The Escape Artist
Réal. : Caleb Deschanel. « Zoetrope Studio Prod ». *Scén. :* Melissa Mathison, Stephen Zito d'après le roman de David Wagoner. *Avec :* Griffin O'Neal, Raul Julia, Teri Garr
• Située dans un pays imaginaire, à une époque indéterminée, l'histoire, en forme de fable, d'un enfant magicien émule d'Houdini.

Humongous
Réal. : Paul Lynch « Humongous Prod ». *Scén. :* William Gray *Avec* Janet Julian, David Wallace, Janit Baldwin.
• Nouveau film d'épouvante réalisé par Paul Lynch *(Le bal de l'horreur)* pour le marché des teenagers : cinq adolescents échouent sur une île déserte au sol jonché de carcasses animales et humaines L'île semble habitée par une terrible présence .

Belgique

The Pencil Murders
Real. Guy Lee Thys. « Skyline Films Spd ». *Avec* Leslie de Gruyter, Rose Bergmans, Christian Baggen
• Un inspecteur de police enquête sur une série d'assassinats perpétrés au moyen d'un crayon subtilement enfoncé dans le nez des victimes...

Hong Kong

To Hell With The Devil
Real John Woo « Golden Harvest » *Scen* J Woo, Szeto Chak-Hon, Kenneth Ip. *Avec* Ricky Hui, Fung Shui-Feng, Chu Kit
• Une profusion d'effets spéciaux pour cette comédie fantastique ou le diable promet d'exaucer sept vœux d'un pauvre homme si celui-ci lui offre son âme en échange. Ce serait compter sans les forces du Bien et surtout celles d'un dieu ressuscité avec pour mission de redonner la foi aux habitants de notre monde

Indonésie

Gundula putra petir
(Gundula - The Lighting Man)
Réal : Lilik Sudjio. « P.T. Cancermas Films » *Avec* Teddy Purba Annatairas, W.D Mochtar.
• Dans un laboratoire, un jeune scientifique s'injecte un sérum dont les résultats dépassent ses espérances.

FILMS TERMINES

Etats-Unis

The Appointement
Real. et scén. : Lindsey C Vickers « First Principle Film Prod ». *Avec :* Edward Woodward, Jane Merrow, Samantha Weyson
• Thriller du surnaturel traitant des extraordinaires pouvoirs du subconscient

The Forest Primevil
Real Andrew Davis « Joe Roth Prod ». *Avec :* John Friedrich, Adrian Zmed
• Des campeurs aux prises avec un mystérieux agresseur, créature hybride vivant dans un sombre repaire au cœur d'une grande forêt.

The Treasure Of The Four Crowns
Real Fernand no Baldi « Golan-Globus ». *Avec* Tony Anthony, AAna Ontrhon, Eugene Quintano
• Engagé par un vieux professeur d'histoire, un aventurier se lance, au péril de sa vie, à la recherche des couronnes des rois Wisigoths qui, reunies, peuvent déchaîner les forces du bien et du mal
Realisé en relief

Trick Or Treats
Real. Gary Graver « Lone Star » *Avec* David Carradine, Jackelyn Giroux, Carrie Snodgrass Steve Railsback
• Film d'épouvante (et quelque peu parodique) dans la lignée de *Halloween.*

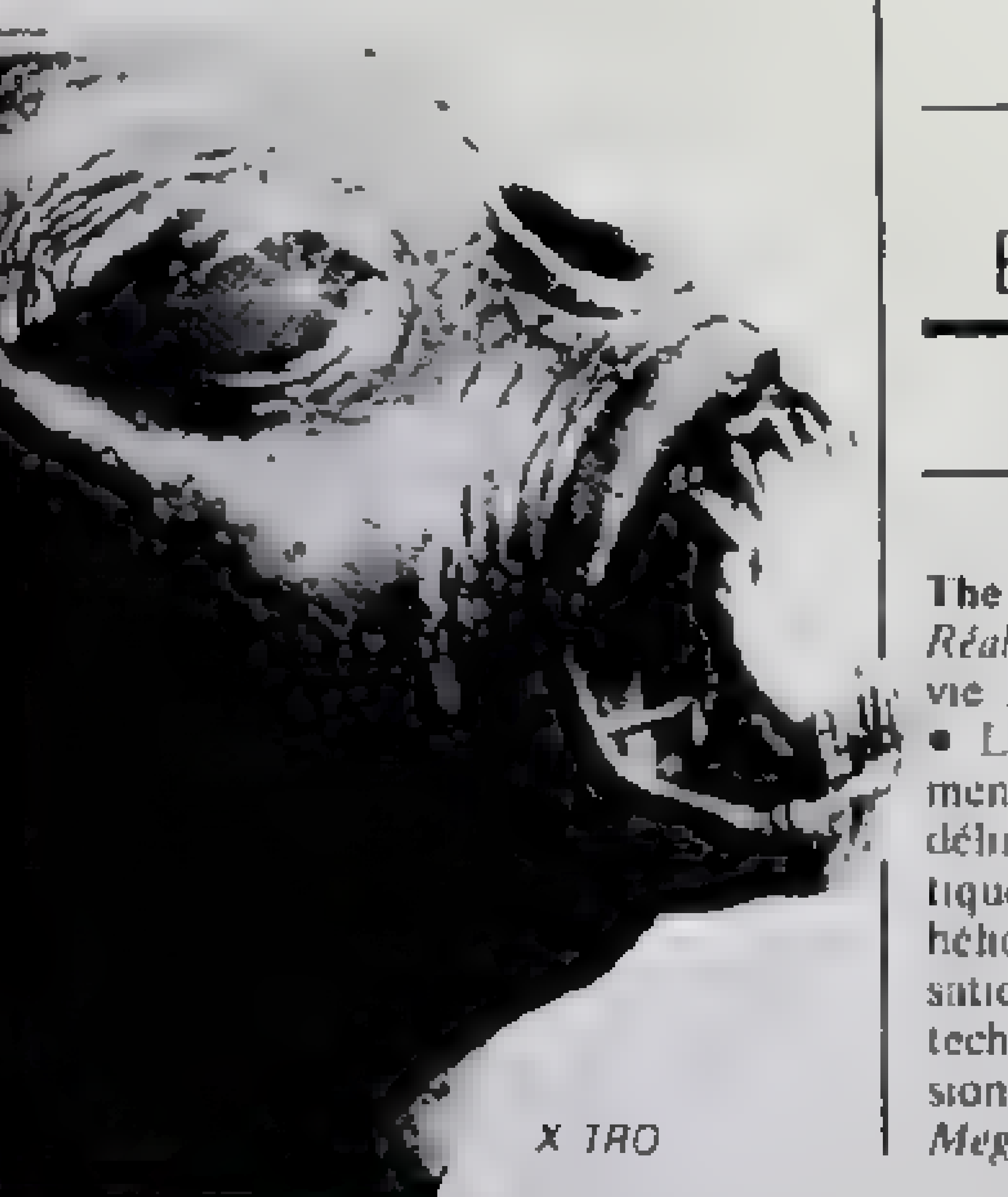
FILMS EN TOURNAGE

Canada

The Killing Hour
Réal. : Armand Mastroianni. « Lansbury/Beruth Prod ». *Avec :* Perry King, Elizabeth Kemp, Kenneth McMillan.
• Une jeune élève en dessin possède le terrible don de visionner des meurtres au moment précis où ceux-ci se produisent. Elle devient l'atout principal de la police... mais aussi la cible du tueur !

Espagne

El Ser
Réal. : Sebastian D'Arbo. « D'Arbo Prods ». *Scén. :* S. D'Arbo, Luis Murillo. *Avec :* Mercedes Sampietro, Ramiro Oliveros, Narciso Ibanez Menta.
• Deuxième film de parapsychologie réalisé par le professeur D'Arbo (un troisième est actuellement en préparation) où il est question d'un revenant protégeant sa famille contre les attaques des villageois.



X TRO

Italie

Due ragazzi nella guiungla
Réal. : Umberto Lenzi. « National Prods ». *Scén. :* Giovanni Lombardo Radici. *Avec :* Rodolfo Bigotti, Rento Miracco
• Aventures fantastico-horrifiques au cœur de la jungle sud-américaine où deux jeunes new-yorkais découvrent de vastes gisements pétroliers.

The Bronx Warriors 1990
Réal : Enzo G. Castellari. « Deaf Film International ». *Scén. :* Dardano Sacchetto *Avec :* Vic Morrow
• 1987 : Ravagé par les crimes et la violence, le quartier du Bronx à New York, devenu le champ de bataille de deux grangs rivaux, est officiellement déclaré zone dangereuse. Des patrouilles de police y circulent en permanence afin de faire régner la loi et l'ordre. Un pacte de non-agression signé par les deux parties adverses ramène enfin le calme... jusqu'au jour où la découverte des cadavres de deux voyous fasse office de détonateur.

Etats-Unis

The Exterminator II
Réal et scén Mark Buntzman « Movie Development Corporation ».
• La suite du *Droit de tuer*, actuellement en tournage à New York, avec de délirantes trouvailles toutes plus sophistiquées les unes que les autres (motos, hélicoptères, costumes, armes) et l'utilisation pour les effets spéciaux de la technique révolutionnaire de l'Introvision déjà employée pour *Outland* et *Megaforce*

Night Of The Real Dead People
Réal. et scén. : Rudolph Ricci, Raymond Bright. « Ricci and Bright Prods »
• Comédie d'horreur réalisée à Pittsburgh : des télespectateurs se transforment en zombies suite à une absorption excessive des programmes du petit écran



« Poltergeist »

Starflight One
Réal. : Jerry Jameson. « Orgolini-Nelson Prod ». *Scén. :* Robert Malcolm Young, Edward Dilorenzo. *Avec :* Lee Majors, Lauren Hutton.
• Le Starflight One, premier avion hypersonique de tourisme, s'apprête à quitter Los Angeles pour rejoindre Sydney en Australie... en deux heures ! Peu de temps après le décollage, alors que le Starflight One a déjà atteint sa vitesse de croisière, se produit un accident l'immobilisant (ou plutôt le destinant à tourner en orbite autour de la terre) à quelques 75 000 kilomètres dans l'espace, ce qui signifie la mort à brève échéance pour les passagers et l'équipage... C'est John Dykstra qui supervise les effets spéciaux de ce film catastrophe science-fictionnel sur fond d'intrigue romantique et d'espionnage industriel.

Superman III
Réal. : Richard Lester. *Scén. :* David et Leslie Newman. *Avec :* Christopher Reeve, Richard Pryor, Margot Kidder, Annette O'Toole, Annie Ross, Pamela Stephenson.
• Toujours produit par le tandem I ya Salkind Pierre Spengler, le super héros repart pour de nouvelles aventures. Son adversaire sera cette fois-ci interprété par Richard Pryor qui remplace le « vilain » Gene Hackman. Contrairement à certaines rumeurs, Margot Kidder, la fiancée de Superman, sera bien de la partie dans le rôle de Lois Lane mais devra, dans ce nouvel épisode, affronter une rivale (Annette O'Toole alias Lana Lang).
Tournage à Pinewood, au Canada et en Italie.

Grande-Bretagne

Mandrake The Magician
Réal. : Julien Temple. « Goldcrest » *Scén. :* Lee Falk, Richard Burridge.
• Près d'un demi siècle après sa création (par Lee Falk), Mandrake, personnage de bande dessinée fait l'objet d'une adaptation cinématographique. $ 12 000 000, 16 semaines de tournage et un festival d'effets spéciaux : un défi que devra relever le jeune réalisateur Julien Temple, auteur de *La grande escroquerie du rock'n roll.*

The Sender
Réal. : Roger Christian. « Edward S Felman Prods ». *Scén. :* Thomas Baum. *Avec :* Kathryn Harrold, Shirley Knight, Paul Freeman, Zeljko Ivanek.
• Thriller fantastique : un jeune homme dont le pouvoir de transposer ses pensées et ses rêves dans l'esprit d'une autre personne (en l'occurrence sa mère qui le prend pour la réincarnation de Jesus-Christ) le conduit tout droit, après un suicide manqué, en psychiatrie. C'est une doctoresse qui va maintenant devenir la réceptrice de ses cauchemars de plus en plus effrayants...



FILMS EN TOURNAGE (suite)

Italie

Hercules
Réal : Luigi Cozzi. « Golan-Globus » *Scén. :* L. Cozzi. *Avec :* Lou Ferrigno. Sybil Danning, Brad Harris
• Le succès de *Conan* motive producteurs, cinéastes et scenaristes. Délaissant la S.F. à l'italienne, Luigi Cozzi s'est laissé séduire par les charmes — tout aussi rentables — de l'heroic fantasy et du péplum.
Hercules, fils illégitime de Zeus et d'Alcmena, simple mortelle, est condamné à accomplir 12 travaux, prétextes à de fabuleuses aventures où il combattra animaux et divinités aux multiples pouvoirs..

FILMS EN PRODUCTION

Etats-Unis

The Boarding House
« Geisthaus Prods Ltd ». *Avec :* Deborah Blair, Reggie Naider, Angus Scrimm
• ... Où l'on retrouvera l'inquiétant Angus Scrimm (le géant de *Phantasm*) jardinier du Griffin Manor, une pension de terreur et de mort .

The Creature From The Black Lagoon
Réal. : Jack Arnold. « Universal » *Scén. :* Nigel Kneale
• A 65 ans, Jack Arnold va tourner le remake d'un classique du cinéma fantastique qu'il realisa voici presque trente ans, grâce à l'ingéniosité et au dynamisme de John Landis, assurant le rôle de producteur exécutif. L'histoire comme l'apparence du « Gill Man » restent identiques, l'utilisation du relief aussi, les seuls changements intervenant au niveau technique (plus moderne) et de la couleur.


« Poltergeist » de Tobe Hooper

Contagious
Réal. : Harley Cokliss « Chrysalis Visual Programming » *Scén. :* Gerald Wilson.
• Après *Battletruck*, le nouveau film fantastique d un metteur en scène prometteur

Greystoke
Réal. : Hugh Hudson. « Warner Bros ». *Scén. :* Robert Towne, d'après le roman de Edgar Rice Burrough « Tarzan Of The Apes ». *Avec :* Christophe Lambert, Laurence Olivier
• *Greystoke* (le véritable nom du roi de la jungle) sera le prochain film de Hugh Hudson (*Les chariots de feu*). Le tournage aura lieu en Afrique durant 11 semaines avec un budget des plus impressionnants. Les maquillages ont été confiés à Rick Baker (spécialiste des singes) qui a dû, pour l'occasion, abandonner ceux nécessités par le remake de *The Creature Of The Black Lagoon*

Jane
Réal : Ross Hagen. « Cinevid Prod » *Scén. :* Ken Hartford. *Avec :* Brad Harris, Stuart Whitman, Steward Granger
• La version féminine de Tarzan se heurte pour l'instant à un problème de taille de la résolution duquel dépendra le premier tour de manivelle : aux dernières nouvelles, les producteurs n'ont toujours pas trouvé la blonde pulpeuse qui, selon le scénario, grandira dans la jungle parmi les animaux
Tournage prévu au Mexique

The Mystical Knight
• Nouveau film en relief, situé à l'époque médievale, concocté par les producteurs de *Comin'At Ya* et *Treasure Of The Four Crowns*

The Philadelphia Experiment
Réal. : Joe Dante
• Ce projet remontant déjà à trois ans devait à l'origine être réalisé par John Carpenter mais fut finalement abandonné par Avco Embassy Productions. Un nouveau producteur, Doug Curtis vient de sortir le script de l'oubli pour en confier la mise en scène à Joe Dante (*Piranha*, *Hurlements*), tandis que J Carpenter fera office de producteur exécutif..
Le tournage devrait débuter dès le mois d octobre pour 11 semaines (avec un budget de $ 12 000 000). Servant de base au scénario, un événement authentique : celui de la disparition énigmatique en 1943 à Philadelphie du destroyer américain USS Elridge. Les scientifiques pensent à juste titre qu'il fut entraîné par un énorme champ magnétique à des milliers de kilomètres plus loin où des témoins l'aperçurent, avant de réapparaître plus ou moins intact dans le port de Philadelphie. Des vingt hommes d'équipage à son bord au moment de sa disparition, bien peu revinrent. Ceux qui eurent cette chance furent retrouvés sur le pont... en proie à la démence la plus totale

Love At Second Bite
Réal : Stan Dragoti. « Jerry Weintraub Prods ». *Scén. :* Robert Kaufman. *Avec :* George Hamilton
• Séquelle du *Vampire de ces dames* avec la même équipe que pour l'original et un budget sensiblement plus élevé ($ 8 000 000).

The Pike
d'après le roman de Steve Twemlow
Avec : S. Twemlow, Joan Collins.
• Après *Jaws* et *Piranha*, le danger, une nouvelle fois, se cache sous l'eau (douce) d'un lac abritant un monstrueux brochet

The Secret Of Planet Earth
« Geoffrey Rose Prod »
• Trois personnes sillonnent le globe terrestre à la recherche des forces magnétiques et sacrées contrôlant le sort de l humanité. Un futur film d'aventures fantastiques ($ 10 000 000) dont le tournage, devant débuter d'ici peu, durera pres de six mois de l'île de Paques à Carnac, en passant par Machu Pichu, la grande muraille de Chine et le Zimbabwe

Informations recueillies par
Gilles Polinien

FILMS EN TOURNAGE (suite)

Italie

Hercules
Réal. : Luigi Cozzi. « Golan-Globus » *Scén. :* L. Cozzi *Avec :* Lou Ferrigno, Sybil Danning, Brad Harris
• Le succès de *Conan* motive producteurs, cinéastes et scénaristes. Délaissant la S.F. à l'italienne, Luigi Cozzi s'est laissé séduire par les charmes — tout aussi rentables — de l'héroïc fantasy et du péplum.
Hercules, fils illégitime de Zeus et d'Alcmena, simple mortelle, est condamné à accomplir 12 travaux, prétextes à de fabuleuses aventures où il combattra animaux et divinités aux multiples pouvoirs..

FILMS EN PRODUCTION

Etats-Unis

The Boarding House
« Geisthaus Prods Ltd ». *Avec :* Deborah Blair, Reggie Nalder, Angus Scrimm.
• ... Où l'on retrouvera l'inquiétant Angus Scrimm (le géant de *Phantasm*) jardinier du Griffin Manor, une pension de terreur et de mort.

The Creature From The Black Lagoon
Réal. : Jack Arnold. « Universal » *Scén. :* Nigel Kneale.
• A 65 ans, Jack Arnold va tourner le remake d'un classique du cinéma fantastique qu'il réalisa voici presque trente ans, grâce à l'ingéniosité et au dynamisme de John Landis, assurant le rôle de producteur exécutif. L'histoire comme l'apparence du « Gill Man » restent identiques, l'utilisation du relief aussi, les seuls changements intervenant au niveau technique (plus moderne) et de la couleur.


« Poltergeist » de Tobe Hooper

Contagious
Réal : Harley Cokiss « Chrysalis Visual Programming » *Scén. :* Gerald Wilson
• Après *Battletruck*, le nouveau film fantastique d'un metteur en scène prometteur.

Greystoke
Réal. : Hugh Hudson. « Warner Bros ». *Scén. :* Robert Towne, d'après le roman de Edgar Rice Burrough « Tarzan Of The Apes ». *Avec :* Christophe Lambert, Laurence Olivier.
• *Greystoke* (le véritable nom du roi de la jungle) sera le prochain film de Hugh Hudson *(Les chariots de feu)*. Le tournage aura lieu en Afrique durant 11 semaines avec un budget des plus impressionnants. Les maquillages ont été confiés à Rick Baker (spécialiste des singes) qui a dû, pour l'occasion, abandonner ceux nécessités par le remake de *The Creature Of The Black Lagoon*

Jane
Réal : Ross Hagen « Cinevid Prod » *Scén. :* Ken Hartford. *Avec :* Brad Harris, Stuart Whitman, Steward Granger
• La version féminine de Tarzan se heurte pour l'instant à un problème de taille de la résolution duquel dependra le premier tour de manivelle : aux dernières nouvelles, les producteurs n'ont toujours pas trouvé la blonde pulpeuse qui, selon le scénario, grandira dans la jungle parmi les animaux Tournage prévu au Mexique

The Mystical Knight
• Nouveau film en relief, situé à l'époque medievale, concocté par les producteurs de *Comin'At Ya* et *Treasure Of The Four Crowns*

The Philadelphia Experiment
Real. : Joe Dante
• Ce projet remontant déjà à trois ans devait à l'origine être réalisé par John Carpenter mais fut finalement abandonné par Avco Embassy Productions. Un nouveau producteur, Doug Curtis, vient de sortir le script de l'oubli pour en confier la mise en scène à Joe Dante *(Piranha, Hurlements)*, tandis que J Carpenter fera office de producteur exécutif..
Le tournage devrait débuter dès le mois d'octobre pour 11 semaines (avec un budget de $ 12 000 000). Servant de base au scénario, un événement authentique : celui de la disparition énigmatique en 1943 à Philadelphie du destroyer américain USS Elridge. Les scientifiques pensent à juste titre qu'il fut entraîné par un énorme champ magnétique à des milliers de kilomètres plus loin où des témoins l'aperçurent, avant de réapparaître plus ou moins intact dans le port de Philadelphie. Des vingt hommes d'équipage à son bord au moment de sa disparition, bien peu revinrent. Ceux qui eurent cette chance furent retrouvés sur le pont... en proie à la démence la plus totale

Love At Second Bite
Réal. : Stan Dragoti. « Jerry Weintraub Prods ». *Scén. :* Robert Kaufman. *Avec :* George Hamilton.
• Séquelle du *Vampire de ces dames* avec la même équipe que pour l'original et un budget sensiblement plus élevé ($ 8 000 000)

The Pike
d'après le roman de Steve Twemlow, *Avec* S Twemlow, Joan Collins
• Après *Jaws* et *Piranha*, le danger, une nouvelle fois, se cache sous l'eau (douce) d'un lac abritant un monstrueux brochet.

The Secret Of Planet Earth
« Geoffrey Rose Prod »
• Trois personnes sillonnent le globe terrestre à la recherche des forces magnetiques et sacrées contrôlant le sort de l'humanité. Un futur film d'aventures fantastiques ($ 10 000 000) dont le tournage, devant debuter d'ici peu, durera près de six mois de l'île de Paques à Carnac, en passant par Machu Pichu, la grande muraille de Chine et le Zimbabwe

Informations recueillies par
Gilles Polinien

NOVEMBRE 1[illegible]
12e Anniversai[illegible]
du Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction

Le
du
org
du
du
et
au
à
du

Le
d
d
e
d
e
S



NOVEMBRE 1982
12e Anniversaire du Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction

Le Festival International de Paris
du Film Fantastique et de Science-Fiction,
organisé sous le haut patronage
du Secrétariat d'Etat à la Culture,
du Centre National de la Cinématographie,
et de la Ville de Paris
aura lieu, pour sa douzième année consécutive,
à Paris, au GRAND REX (2 800 places),
du 12 au 22 novembre 1982.

Le Festival présentera
des longs métrages inédits en compétition,
des avants-premières mondiales
en présence des réalisateurs,
des sections informative et rétrospective,
et des courts métrages de différents pays,
dans les catégories Epouvante,
Science-Fiction, Merveilleux.

Les projections auront lieu tous les soirs
dans la grande salle du Rex, de 20 h à 24 h.
Tous les films sont différents
et ne seront présentés qu'une seule fois.

Les spectateurs intéressés peuvent s'inscrire
dès à présent, en remplissant la fiche
d'inscription figurant au verso de cette page.
Pour toute demande de réponse individuelle
prière de joindre une enveloppe timbrée.

**12e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS
DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION**

Secrétariat : 9, rue du Midi, 92200 Neuilly, France
(tél. : 745.62.31)

CAT PEOPLE

L'essentiel de la transformation concerne le visage d'Irena, ce qui rendit impossible l'utilisation d'une doublure. Dans un premier temps, grâce à des touches de maquillages relativement légères provoquant une avancée du front, le visage de l'actrice n'est que faiblement déformé. Deux séquences importantes viennent alors s'intercaler : la cage thoracique d'Irena se recroqueville, et sa colonne vertébrale se soulève et s'allonge pour prendre l'apparence de celle d'un fauve. Ces séquences furent réalisées au dernier moment, mais viennent parfaitement s'inscrire dans le flux de la transformation. Nous sommes maintenant prêts pour le final. Le visage d'Irena est devenu méconnaissable. Il se gonfle, se déforme, et finit par éclater pour laisser place à une tête de panthère. Cette tête est le seul modèle mécanique de fauve construit par Ellis Burman qui apparaisse dans le film ! Pour cette séquence, Tom Burman recouvrit le modèle d'un masque de caoutchouc à l'image — déformée — de l'actrice, qu'il fit craquer pendant le tournage. La transformation aurait pu être encore plus spectaculaire. Les frères Burman avaient prévu de montrer la transition entre la bouche de Nastassia Kinski et la gueule du fauve. Ils avaient également conçu des yeux artificiels mobiles montés sur des tiges, qui se seraient rétractés du masque de Nastassia Kinski pour aller s'insérer dans les orbites du fauve artificiel. Mais à cause du manque de temps et de la maladresse de certains techniciens d'Universal, ces procédés ne purent être utilisés.

Signalons enfin deux scènes qui appartiennent aussi au domaine de la trans-

Suite de la page 61

formation. La première nous montre l'opposé de ce que nous venons de voir : l'homme dans le fauve ! Après que Paul Gallier ait été tué sous sa forme animale, le directeur du zoo se livre à une autopsie. Sa surprise n'est pas mince lorsque, des entrailles du fauve, jaillit un bras humain. Une fumée verdâtre se répand alors autour du corps de la panthère, qui se désintègre pour ne laisser que sa peau. Les effets nécessités pour une telle séquence sont extrêmement simples, mais son caractère inhabituel en fait une scène marquante.

La seconde scène est fondée sur un concept très différent : celui de la transformation du monde réel lorsqu'il est vu à travers les yeux d'un félin. Alors qu'elle se repose dans le bungalow d'Oliver, Irena voit sa nature animale prendre le dessus. Elle se transforme — psychiquement si ce n'est physiquement — en une panthère affamée qui a senti l'odeur du gibier. La séquence qui suit est entièrement tournée en caméra subjective, du point de vue d'Irena. Comme il l'avait déjà fait pour *Wolfen*, Robert Blalack a mis au point la « cat vision » de Nastassia Kinski, au moyen d'une manipulation des contrastes et de la séparation des couleurs du film. La scène, qui avait été tournée de jour, semble maintenant avoir lieu de nuit. Les animaux et les arbres ont conservé leur luminosité, mais ont perdu leurs couleurs originales au profit principalement du bleu et du rose. Contrairement à *Wolfen*, où l'« alien vision » apparaissait dans plusieurs passages assez longs du film, la séquence de « cat vision » est brève. Mais elle y gagne une force et un pouvoir de suggestion qu'un développement trop long aurait probablement délayés.

La « cat vision » est représentative de l'approche de Shrader du film fantastique, approche fondée plus que tout autre sur la célèbre maxime du « less is more ». Shrader consacre l'essentiel du film à l'établissement d'un climat, d'une atmosphère poétique, mais il sait aussi nous surprendre grâce à des séquences aux effets tous dissemblables, qui nous laissent entrevoir une richesse conceptuelle et visuelle propre à stimuler notre imagination. Il est peu vraisemblable que Paul Shrader revienne avant longtemps au fantastique (dans ses projets immédiats figurent un nouveau scénario pour Martin Scorcese intitulé *The last temptation of Christ*, et un film sur la vie de Yukio Mishima, qu'il devrait tourner cette année au Japon). Il aura néanmoins marqué son passage dans le genre par un film envoûtant, susceptible de créer un modèle stylistique pour une nouvelle génération de réalisateurs attirés par le fantastique. ■

Guy DELCOURT

FLASH

PARIS FANTASTIQUE (12-22 novembre) nouveaux films envisagés pour la Compétition Internationale (24 films) : Ténèbres *(Italie) de Dario Argento,* The Evil Dead *(U.S.A.) de Samuel Raimi,* One Dark Night *(U.S.A.) de Tom McLaughlin,* Basket Case *(U.S.A.) de Frank Henenlotter,* Full Moon High *(U.S.A.) de Larry Cohen,* Mutant *(U.S.A.) de Allan Holtzman,* Next of Kin *(Australie) de Tony Williams, et (sous réserve)* The Evil Eye *(Italie) de Lucio Fulci. Un hommage au cinéma d'Amérique Latine (Brésil, Mexique) est également prévu. Le 12ᵉ Festival comportera une « Nuit des Fous », avec déguisements, concours, etc. A cette occasion devra être édité un disque 33 t des musiques de films de Lucio Fulci.*

L'AFFICHE « BLADE RUNNER » POUR NOS NOUVEAUX ABONNES

Les 50 premiers nouveaux abonnés enregistrés en septembre recevront, en plus du poster reproduit page 80, une affiche couleurs, format 60 × 80, du Film

BLADE RUNNER

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE L'ECRAN FANTASTIQUE :

- **1** *Dossiers :* Le 6ᵉ Festival de Paris. Frankenstein. *Entretiens :* Christopher Lee, Edouard Molinaro.
- **2** *Dossiers :* Peter Lorre. La guerre des étoiles. *Entretiens :* George A. Romero, Milton Subotsky, David Cronenberg.
- **3** *Dossiers :* E.C. Kenton. L'invasion des profanateurs de sépulture. *Entretien :* Gordon Hessler.
- **4** *Dossiers :* Le Prisonnier. Abbott & Costello et le fantastique. *Entretien :* Kevin Connor.
- **5** *Dossiers :* Le 7ᵉ Festival de Paris. Edward Cahn. R.L. Stevenson. *Entretien :* Steven Spielberg.
- **6** *Dossiers :* Willis O'Brien. Dwight Frye. *Entretiens :* Paul Bartel, Jeannot Szwarc.
- **7** *Dossiers :* Lon Chaney Jr. Conrad Veidt. *Entretiens :* Brian de Palma, Dan O'Bannon.
- **8** *Dossiers :* Star Crash. Lionel Atwill. *Entretiens :* Luigi Cozzi, Caroline Munro.
- **9** *Dossiers :* Le 8ᵉ Festival de Paris. Jules Verne à l'écran. *Entretiens :* Werner Herzog, J.L. Moctezuma.
- **10** *Dossiers :* Moonraker. Les 1001 nuits. La Fiancée de Frankenstein. *Entretiens :* Ralph Bakshi, Lewis Gilbert.
- **11** *Dossiers :* Le magicien d'Oz. Georges Franju. Rod Serling. *Entretien :* Ridley Scoot.
- **12** *Dossiers :* Le 9ᵉ Festival de Paris. *Entretiens :* Ray Harryhausen, Piers Haggard, Nigel Kneale.
- **13** *Dossiers :* L'Empire contre-attaque. Star Trek. John Carpenter. *Entretiens :* Irvin Kershner, Robert Wise.
- **14** *Dossiers :* Le trou noir. *Entretiens :* Nicholas Meyer, William Lustig, Charles Kaufman.
- **15** *Dossiers :* Superman 2. Flash Gordon. *Entretiens :* Colin Chilvers, Michael Hodges, Terry Marcel, Alexandro Jodorowsky.
- **16** *Dossiers :* Le 10ᵉ Festival de Paris. Les effets spéciaux de L'Empire contre-attaque. *Entretiens :* Lucio Fulci, Robert Powell.
- **17** *Dossiers :* New York 1997. Le choc des titans. Vincent Price. *Entretiens :* John Landis, Ernest Borgnine, Donald Pleasence.
- **18** *Dossiers :* Les effets spéciaux de Star Trek. Le voleur de Bagdad. *Entretiens :* Desmond David, Michael Powell, Roger Corman.
- **19** *Dossiers :* Peter Cushing. Cannes 81. *Entretiens :* Ruggero Deodato, David Cronenberg.
- **20** *Dossiers :* Outland. Les effets spéciaux de Hurlements. *Entretiens :* Ray Harryhausen, David Hemmings, Joe Spinell, Oliver Stone.
- **21** *Dossiers :* Les loups-garous à l'écran. Les effets spéciaux d'Altered States. *Entretiens :* Roy Ashton, Jean Marais.
- **22** *Dossiers :* 11ᵉ Festival de Paris. Vincent Price à Paris. Les Aventuriers de l'Arche Perdue. *Entretiens :* Lucio Fulci, H. Ford.
- **23** *Dossiers :* Le Cinéma Fantastique Australien, Conan. Wolfen. Mad Max 2. *Entretien :* Georges Miller.
- **24** *Dossiers :* Le Dr Who. Wes Craven. Fire and Ice. *Entretiens :* Vincent Price, Moebius, René Laloux.
- **25** *Dossiers :* Cannes 82. Tom Burman. Evil Dead. L'épée sauvage. *Entretiens :* Don Coscarelli, Stephen King.
- **26** *Dossier :* Blade Runner (numéro spécial). *Entretiens :* Ridley Scott, Philip K. Dick, etc.

Nº 1 à 21 : l'exemplaire 17 F — Nº 22 et suivants : l'exemplaire 20 F

Frais de port : France : 1,60 F par exemplaire
Europe : 3,30 F par exemplaire

Commandes : MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs-Elysées 75008 PARIS

Abonnements : voir page 80

MONSTRES A LIRE

Cujo

(roman de Stephen King, éd. Albin Michel)

Cujo est un affectueux Saint Bernard de 100 kg, dont la bonhommie n'a d'égale que l'impressionnant amalgame de muscles, de chair, de poils et de sang dont il est composé. Originaire du Maine, paisible province de la côte Est des Etats-Unis, il y coule d'heureux jours au cœur d'un trio familial composé d'un garagiste, autant imbibé d'alcool que le sont d'essence les quelques voitures qu'il répare, de sa femme, soumise et passablement indifférente à la vie qu'elle mène, et de leur fils Brett, âgé de dix ans, qui est en fait le véritable maître de Cujo.
La vie se déroule tranquillement, jusqu'au jour où, pourchassant un lapin dans son terrier, Cujo sera mordu par une chauve-souris. De cette blessure bénigne va lentement s'écouler dans les veines du chien, ce qui engendrera la terreur progressive dans la petite bourgade : la rage.
Ainsi, Stephen King vient-il une nouvelle fois injecter à ses lecteurs l'un de ses fameux venins dont il a le secret ! En effet, cette introduction anodine et presque simpliste aurait pu donner lieu à un livre sans intérêt, si son auteur n'était assurément le maître incontesté de la littérature d'épouvante contemporaine. On ne présente plus aujourd'hui Stephen King, que ses œuvres ont brillamment précédé, contribuant à faire de lui un digne successeur de Lovecraft. Ecrivain d'un talent unanimement salué, « King » de la littérature populaire américaine, il est aujourd'hui à plus d'un titre l'auteur de prédilection pour les amateurs d'un genre sans frontières.
Le langage littéraire de Stephen King plus que tout autre se prêtait à cette transformation allant du mot à l'image ; d'ailleurs, la terreur, qu'il sait si parfaitement maîtriser pour nous mieux l'inspirer, n'est-elle pas simplement dûe au fait que chez lui toute phrase se transpose en image ? Son style, s'il n'a pas les qualités d'écriture propres aux Maîtres qui l'ont inspiré, dispose en revanche d'un rythme, d'une précision et d'une acuité tout à fait surprenants, conçus à la manière d'un scénario. King demeure un écrivain dont les œuvres sont extrêmement sollicitées par le cinéma, et qui, progressivement, devraient se voir toutes adaptées à l'écran, mais désormais peut-être sous un contrôle plus étroit de leur auteur. Une participation de King à la transcription de *Cujo* serait certes des plus appropriées, compte-tenu qu'avec ce roman, il s'est quelque peu éloigné de ses itinéraires précédents. La démarche de King s'avère en effet bien plus diabolique que dans ses précédentes œuvres ; il installe notre méfiance dans un douillet cocon qui nous fait sommeiller au même rythme que la petite ville du Maine aux maisons closes sur un univers monotone. Pour ces habitants aux désirs ravalés sur quelques lointaines frustrations, rien ne semble jamais devoir modifier le fil du temps. Ils vivent, s'aiment, se haïssent, souffrent et meurent inéluctablement sans jamais se signaler. Nous sommes presque assoupis dans la torpeur de cette petite ville de province quand, brutalement, tout va basculer dans un enchaînement d'horreur au fil d'une savante progression subtilement agencée.
Dans cet univers clos, Stephen King a pénétré avec un luxueux machiavélisme et il va semer la peur, le doute, l'anxiété, la suspicion et enfin la terreur engendrée par le seuil d'un inconnu qui va toute bouleverser. King est natif du Maine, dont il connaît fort bien les passions et les pauvres drames qu'il décrit savamment. Ces êtres d'une banalité absurde qu'il met en scène sont eux aussi soumis aux règles de leurs instincts : la famille de Cujo, leur voisin, dont le cerveau noyé par les effluves de l'alcool ne parvient pas à anihiler les horreurs d'une guerre qui a fait de lui un homme-zombi. Le petit Tad pour qui brusquement le placard de sa chambre va devenir l'antre d'un monstre terrifiant prêt à le happer ainsi que ses parents : lui, publiciste acharné, elle, pratiquant un sordide adultère dans la crainte de se voir vieillir. Et puis tous les autres sans importance, mais qui vont devenir les protagonistes d'une chaîne de terreur dont le doux et fidèle Cujo va s'affirmer le délirant sommet.
Stephen King fait ici la preuve éclatante de son talent, qui, reléguant au loin les odeurs de souffre, s'attache avec un remarquable sens du développement psychologique à cerner quelques personnages dans un environnement banal pour nous amener avec eux, par eux, jusqu'aux limites de l'épouvante. Il nous démontre que l'horreur est partout latente, en nous, autour de nous, sournoisement tapie, aux aguets, prête à bondir, tel le monstre du placard de Tad.

Cathy Karani

COURRIER DES LECTEURS

DES ARCHIVES !

« Je dois avouer que j'aimais énormément votre série « carrée », qui, en dehors d'une actualité bien cernée, avait l'inestimable avantage de présenter des dossiers très documentés sur les archives méconnues du fantastique. Je pense notamment à Conrad Veidt, Erle C. Kenton, etc.
Je fus donc quelque peu désorienté par le début de la série actuelle (n° 14 surtout), d'autant plus que je ne suis pas un inconditionnel du space-opera et des guerres galactiques ! Mais les numéros qui suivirent dissipèrent rapidement mes craintes. Surtout à l'apparition de la couleur, l'E.F. s'est vraiment affirmé comme l'outil indispensable à tout amateur. Je trouve même qu'au fil des numéros, la qualité va en croissant. Malgré ce que certains peuvent en dire, n'abandonnez pas de solides dossiers comme Peter Cushing ou Vincent Price *sous le prétexte qu'ils sont trop classiques*. Vous qui avez un tirage important, songez que vous n'êtes pas lus que par des spécialistes, mais aussi par le « grand public », pour qui ce genre de dossier demeure une découverte. Quant à l'amateur, soyez certain qu'il y trouvera toujours une illustration ou un supplément de filmographie qu'il appréciera ».

Norbert Moutier, 45100 Orléans

PETITES ANNONCES

Les petites annonces de l'Ecran Fantastique sont gratuites et réservées à nos abonnés.

A VENDRE : port-folios, apparition de Berni Wrightson, Tarzan (2 séries) de Neal Adams. Pascal Fraboulet, rue E. Liévin, Résidence la Favorite, Esc. 1, 93700 Drancy. Tél. : 830.40.80 & 820.84.37 poste 55.

CHERCHE cartes postales publicit. (hors commerce), reproduction d'affiches de film. Gérard Lemoine, 29, rue Victor Hugo, 76000 Rouen.

ANCIENS NUMEROS de l'Ecran Fantastique (saison 1973-1974) : n° 3 (les Festivals, 15 F), n° 4 (Claude Rains, José Mojica Marins, 12 F), n° 5 (Les vampires à l'écran, 8,50 F), n° 6 (Charles Laughton, 9 F), n° 7 (Entretien avec Jack Arnold, Sax Rohmer, 9 F). Frais de port : 12 F. Toute commande : L'Ecran Fantastique, 9, rue du Midi, 92200 Neuilly.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs-Elysées, 75008 PARIS - Tél. : 562.03.95



Nom de l'abonné(e) : ....

Adresse : ....

Code Postal .... *Ville* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ECRAN FANTASTIQUE**, à compter du prochain numéro.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »

Abonnement : France Métropolitaine : 11 nos : 170 F
Europe : 195 F. Autres pays (par avion) : nous consulter

Anciens numéros : N° 1 à 21 : 17 F l'exemplaire
N° 22 et suivants : 20 F l'exemplaire.
Frais de port France : 1,60 F par exemplaire
Europe : 3,30 F par exemplaire.
Autres pays (par avion) : nous consulter.

Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.

Diffusion : Messageries Lyonnaises de Presse. - Composition : Compo 60 - Imprimerie de Compiègne. Dépôt légal : 3e trimestre 1982.

LE DRAGON du lac de feu

DANS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO

STAR TREK II

THE WRATH OF KHAN


GAULOISES
Blue Way
GAULOISES
BLUE WAY
FILTRE
FILTRE
P. COULON
GAULOISES BLUE WAY
20 CIGARETTES FILTRE